





大众软件

2

2015年2月

读 我 懂 你 ， 悦 享 应 用 娱 乐 未 来





专题企划

FPS游戏新起点

游戏与游戏小说交织出的魅力

特别策划 2015春运购票软件横评

新品初评 华硕ET2231一体机电脑 / 英睿达MX100固态硬盘 / TOTOLINK A700R无线双频路由器 / 荣耀盒子 / Butel可视电话

前线地带 都市运输：天际线 / 海贼无双3 / 无敌九号

评游析道 龙腾世纪：审判 / 刺客信条：叛变 / 黑道圣徒：冲出地狱 / 几何战争3

龙门茶社 如果把网游玩成单机


ISSN 1672-0148
02
9 771672 014022
国内统一刊号 CN45-1304/TP

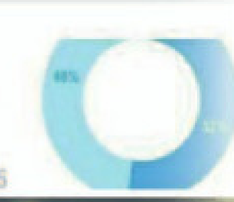
大众软件 游态度

咱们的APP——“游态度”上线啦，鹰头马呼唤小伙伴们来下载！















随阅 公榜 后院

移动游戏 视频游戏 茶馆

二次元 应用数码 问题交流

热帖

谁预购了GTAV。。。来组个帮吧

R星俱乐部的ID是Nwish...

Nwish 昨天 06:12



谁知道自己童年看的第一个动漫是...

这个问题。。。...

Nwish 2014-12-26

求大神给配个1W左右（带显示器）

将全世界懂游戏、有态度的玩家

聚集起来！

这里是 熟悉又陌生的 大软









热血传奇典藏纪念册

春节上市
敬请期待



纪念册+光盘+收藏卡（赠送游戏专属荣誉），限量发售

总经销：北京情文图书有限公司 010-65934375

2015年2月 总第475期
本期目录



新品初评

应用聚焦

专栏评述

通讯

游者新说

40 要闻闪回

中国游戏报道

专题企划

前线地带

PS4 PSVITA PlayStation

P94

锁区与和谐究竟谁的错？
复盘PS4锁区事件

随着Xbox One的入华，很快PS4也要来了。对于大多数主机玩家来说，入不入华也许并没有“锁区”来得重要。关于PS4的“锁区”与否，其中到底发生了什么呢？

评游析道

游击九课

在线争锋

极限竞技

桌面游戏

龙门茶社

读编往来



对于FPS产业而言，2014年迎来了新气象——复古派回归、类型融合、对单机和网络的重新审视，以及巨头间的换位对抗都成为亮点，并将很多特色延续到了2015年的新作中。品味现在，展望未来，2014年会成为FPS的新起点，精彩，将在2015年继续。



直播精灵：“炉石老板娘”

随着各大游戏直播平台的火热，一系列明星主播的面孔也逐渐为大家所知。我们通过视频连线到了“斗鱼”上的知名主播“老板娘”，来看看平日里镜头前可爱姑娘的真实一面。

实惠时尚
华硕ET2231一体机电脑

■ 魔之左手



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

◆华硕（Asus）◆已上市◆约3287元起（样品非标准配置）◆附件：无线键鼠、电源、质保证书、软件光盘等◆推荐：追求性价比的家庭娱乐用户◆咨询电话：400-600-6655（售前咨询）◆相似产品：联想IdeaCentre C470、惠普21-a211cx等

新时代PC市场在产品规划、用户定位等方面都有了很大的变化，例如随着技术的进步，简洁易用的一体机不再是高端产品的象征，很多中低端产品反而因为结构紧凑，价格并不比分体式设计高，而且同样有一定的升级能力。在三四线城市和农村地区这样的PC新兴市场中，外形时尚，价格合理的一体机电脑也许将是各大品牌电脑的杀手锏产品，华硕ET2231就是一款这样相当实惠的产品。



ET2231采用21.5英寸全高清显示屏，可选10点触控，即使是非触控机型，也可利用顶部100万像素摄像头进行体感操作。其外形比较小巧，柔和的背部曲线更是简洁优雅，金属支架和底座让它在较大的俯仰角度下，都能保持非常稳定的状态





→右侧光驱下方有一个独立的USB 2.0接口（红圈处），这几乎是为ET2231标配无线键鼠接收器专门安排的，这里与键鼠之间没有障碍物，且距离使用区域很近，可保证较好的无线连接，获得更好的输入和移动响应能力



→ET2231主要的侧面接口位于左侧，而且带有盖板，这里的两个高速的USB 3.0接口才是为用户的移动存储等设备准备的。在接口盖板旁有一个仅用一颗螺丝固定的盖板，用户可以很方便地开启升级内存

↓ET2231标配无线键鼠，键鼠共用一个无线接收器。键盘面表面和底座一样为金属拉丝壳体，而且外形较薄，在不使用时可以放入屏幕下方的空间内



我们的样品处理器配置和官方标准版不同，采用了性能较高的奔腾处理器而非低电压版赛扬，不过发热量仍然很低，长时间高负载运行背部也只是微微发热，而且风扇噪声只在启动时比较明显，随后的运行过程中很难感觉得到。

ET2231的配置并不算很高，不过比较实用，一般的家庭日常应用，甚至是简单的多媒体处理都没有问题，不过游戏能力较弱，只能以中等画质在1280×720高清分辨率下运行较新的单机大作，或者在较高分辨率下运行DOTA2等主流网游。

样品配置	
处理器	英特尔奔腾G3240T@2.7GHz（可选赛扬2955U）
内存	4GB DDR3（可选2GB）
硬盘	500GB机械硬盘
显卡	NVIDIA GT 820M（1GB显存）+英特尔核芯显卡
光驱	DVD刻录机
侧面接口	USB 3.0×2、USB 2.0、耳机、麦克风接口、光驱位、读卡器
背板接口	USB 3.0×2，USB 2.0，HDMI输出、千兆有线网络接口
无线连接	802.11n（可选802.11ac+蓝牙4.0）
操控	无线键鼠
重量	7.22kg
操作系统	Windows 8.1中文版（可选DOS）

性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
PCMark 8	HOME	2173
	CREATIVE	2462
	WORK	3552
3DMark	Sky Diver	1563
	Fire Strike	843
天堂4.0	1280×720，中等画质	21.2fps
Dota 2	1920×1080，中等画质	40fps
古墓丽影9	1280×720，中等画质	41.5fps
Fritz Chess	每秒千步	4315
MediaCoder（核芯显卡加速）	平均帧速	249.6fps
	压缩比例	1.19：1





样品采用Windows 8.1系统，附赠华硕自有程序以及一些特色应用，如“农业通”“幼儿乐”及一些多媒体应用、游戏等

总结：这是一款性价比很好的家用一体机电脑，而且外形时尚，功能实用，非常符合目前新市场拓展的需求。

极速狂飙
英睿达MX100固态硬盘

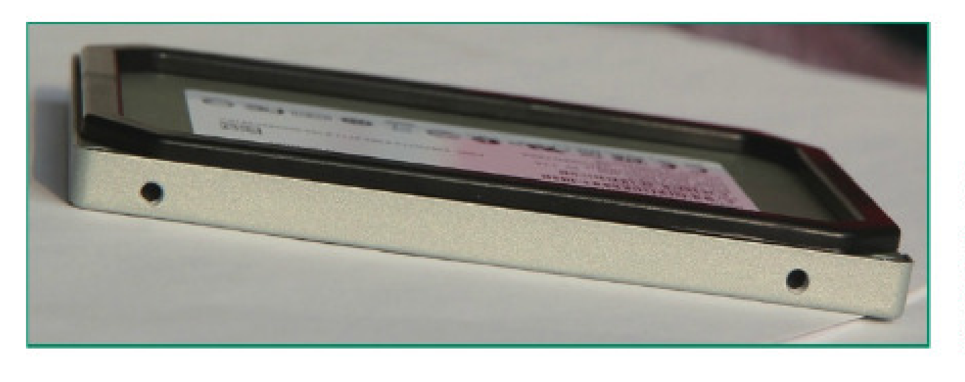
■ 魔之左手

固态硬盘的速度并不会受到机械运动的限制，因此随着半导体技术的发展，速度和容量同样在快速提升，并且已经非常接近600MB/s的SATA 3.0接口极限。在这些让数据以接口极速狂飙的产品中，当然少不了顶级半导体厂商镁光的产品，它旗下子品牌英睿达推出的MX100系列产品不仅性能出色，而且与类似产品相比还有着不错的性价比。





英睿达MX100是其新一代产品中相对低端的型号，有128GB～512GB容量型号。采用2.5英寸标准硬盘设计和标准SATA信号、供电接口



英睿达MX100采用有利于散热的全金属壳体，厚度为7mm，为了满足一些老式笔记本电脑的升级要求，还提供了9.5mm转换垫片

我们的样品为512GB容量MX100固态硬盘，测试平台采用Intel原厂Z87主板，原生SATA 3接口，安装Windows 7操作系统，在系统中识别的可用容量为476GB。

在软件测试中，MX100最高读写速度分别都达到546MB/s和508MB/s，持续读写速度都在486MB/s左右。在实际文件读写测试中，其突发速度达到530MB/s以上，持续读写速度则在440MB/s～480MB/s之间。

总结：尽管在英睿达新一代固态硬盘的规划中，MX100并不算是最强的产品，不过在BX100、MX200上市前，通过这款产品，我们已经可以了解到新一代固态硬盘的强大实力了。

便捷实惠
TOTOLINK A700R无线双频路由器

■ 魔之左手



千兆无线路由器曾经是很多普通用户可望而不可及的高端网络设备，不过随着技术的进步，千兆路由器正和大量支持802.11ac的PC、手机、平板等设备一起，走向平民化。在打破价格坚冰之后，千兆路由器的走势有些令人吃惊，已经有多个厂家将这类产品的价格打到了200元以下，TOTOLINK等品牌的产品甚至降至150元以下，已经和802.11n路由器没有什么差别，这些产品标志性的4个天线，已经竖立在很多普通用户的家中了。



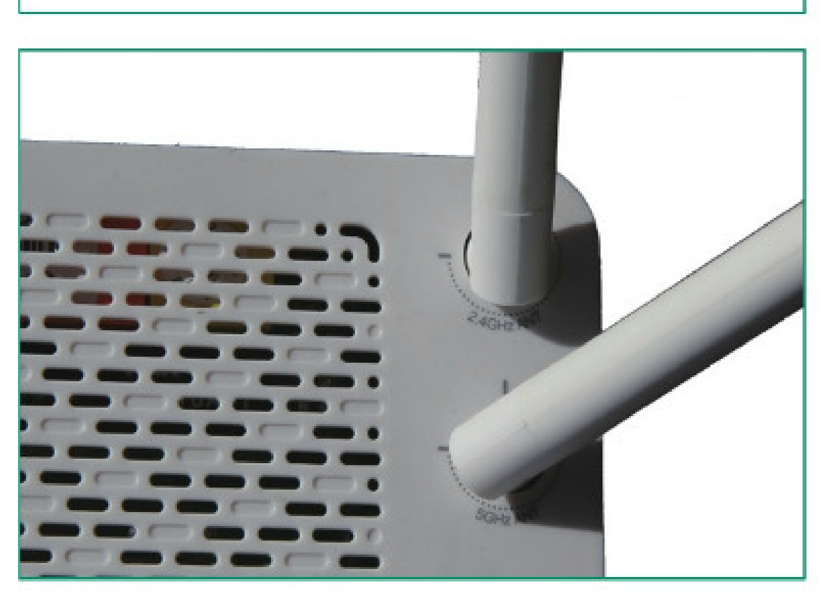


TOTOLINK A700R外形简洁小巧，做工精细，外壳密布散热孔，甚至千兆路由器标志性的4根天线上都刻有品牌名称



除了传统的网页方式管理外，用户还可安装TOTOLINK Wizard应用，通过移动设备很方便地进行网络设置和状态查询





A700R的天线可进行270°旋转和90°折叠，4根天线间隔设置为2.4GHz和5GHz信号源，并标注在底部，用户可根据需要进行调整



A700R提供了4个10/100M有线接口，带有WPS一键加密功能

我们使用搭载Intel Wireless-N 2760无线网卡的笔记本进行测试，在无障碍物5米处的信号强度为70%左右；直线距离10米，室内拐角后的信号强度为50%左右；直线距离15米，间隔1道承重墙和1道非承重墙的情况下，信号强度衰减至30%左右，使用2.4GHz和5.8GHz频段的情况类似，在适当调整天线后，信号能获得约5%的增益。

在局域网传输速度测试中，我们使用有线网连接网络服务器，无障碍近距离内，使用2.4GHz频段内部网传输速度为10MB/s左右，5GHz则可获得11.3MB/s的持续速度，基本达到其有线网络能提供的最高传输速度。在距离15米，间隔1道承重墙和1道非承重墙的情况下，使用2.4GHz频段仍能获得2.56MB/s的持续传输速率，但5GHz频段的传输速率会大幅下降到900KB/s。

总结： 这是一款性价比很高的802.11ac路由器，更便捷的移动设备应用、手动天线指向能力，以及不错的信号穿墙能力，都为它加分不少。P

破除客厅的藩篱

荣耀盒子

■青岚



在不经意间，电视遥控器从手中滑落，屏幕上仍然上演着不知所谓的节目，自己却陷入了沉沉梦境，这样的经历很多人都有过。虽然很想亲近电视，但是在利益的驱使下，电视台不可能让我们很痛快地尽情观赏最喜欢的节目或片段，那些冗长的广告甚至是节目自身的无聊过程，都让习惯了快节奏、定制化时代的我们难以忍受。而近期越来越多的电视盒子，已经注意到了这个问题，它们不再仅仅为了提供更多内容而生，而是在尽力将电视与新时代的各种影音娱乐内容连接起来，让它更适应新的时代，例如最新的荣耀盒子便是为打破客厅与书房、电视与电脑、广播内容与数码娱乐之间的藩篱而来。



荣耀盒子的外形非常小巧，本身和遥控器外形都非常简洁，遥控器的肤质涂层触感也很舒适。其遥控器支持360°遥控，使用时无需对准盒子，用户可以将主机安装到任何符合实际需求的地方，如隐蔽到电视机背后、尽量靠近路由器的位置等



荣耀盒子的厚度仅有15.5mm，已经达到安装有线网络接口的极限。它带有HDMI和AV输出接口，并且可连接USB存储设备和Micro SD卡进行容量扩展





荣耀盒子可以连接和播放局域网内电脑、NAS等设备的共享内容，支持MP4、RMVB、MKV、MP3、JPG、BMP等常见音视频、图片格式，并且支持外置字幕，可调节文件内置的多条字幕和音轨。荣耀盒子支持802.11n无线连接，双天线技术使其抗干扰和信号接收能力较强，连接速度可达100Mbps以上，能流畅播放其他设备存储的全高清视频





荣耀盒子支持Miracast无线显示技术，使用荣耀手机只需选择“多屏互动”，就可自动搜索和连接，其他支持Miracast技术的手机、平板等设备则要进行一些设置

荣耀盒子标志性的超高清4K视频对网络连接速度的要求较高，虽然网络测试达到20Mbps就会被标示为推荐使用4K模式，但进行4K视频网络播放时还是经常卡顿进行数据缓冲。由于其内置存储空间仅有4GB，还需要安装一些应用，所以不建议将视频拷入内置存储。它采用的是USB 2.0接口，但供电能力完全可满足2TB级别USB 3.0移动硬盘的需求，传输速度也足以流畅播放其上存储的全高清视频。



荣耀盒子采用四核视频处理器和1GB内存，不仅可以满足高品质音视频的播放需求，支持H.265、杜比音效等音视频技术，还可以对视频进行同步处理，改善画质







荣耀盒子采用央广银河（GITV）的内容服务，提供了非常丰富的内容，包括大量热门和在播连续剧、综艺节目，比较新的电影，以及一些科教、少儿、体育等方面的节目。它带有全高清电视剧，4K和杜比电影专区等高端内容专区，可以充分利用目前中高端电视机的能力，让用户获得远超广播电视的影音享受

总结： 荣耀盒子使用简单，内容丰富，而且可以很方便地连接家庭网络中的其他设备，进行内容共享或互动，是新时代改造客厅娱乐的优秀产品。

听声观影
Butel可视电话

■青岚

intel KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★☆
口水度：☆☆☆☆☆
性价比：★★★★

◆Butel（红云融通）◆即将上市◆1399元◆附件：电源、话筒、说明书等◆推荐：追求简易应用的商务和家庭用户◆咨询电话：无400-668-2396（在线客服）◆相似产品：易度信玺智能商务电话、思科网络IP电话等

可视电话在科幻片中已经出现了很久，在办公室中可能也已经使用了很久，但对国内大多数个人用户来说，它只是一个随着3G网络兴起的概念，虽然3G套餐中每月附赠，但直到升级为4G标准，也不见得真正用过一次。视频通话业务遭受冷遇的原因，除了3G和业务自身的问题外，还因为各种借助互联网的视频通讯更加普及易用，例如QQ、FaceTime、Skype等，其中有些甚至已经成为了应用标准。但这些视频应用需要借助电脑或APP，有些安装、设置和使用比较复杂，稳定性和安全性都不能保证，因此并不符合一些特定用户，如商务用户、老人等的需求，而红云融通推出的可视电话就是为了满足这些人的需求。







Butel可视电话布局与普通座机类似，不过按键部分换成了7英寸显示屏，分辨率为1024×600，支持5点触控，屏幕仰角比较适合坐姿观看。在主体顶部带有可旋转的720P高清摄像头，底部扬声器和麦克风提供了很好的免提通话效果



可视电话的按键和Micro SD卡插槽位于右侧，背部带有稳固的支架







Butel可视电话采用Android 4.1.1操作系统，内置双核1.6GHz处理器、1GB内存、8GB存储空间，可以安装和运行大量常见Android应用，并且预装了天气预报、收音机、计算器等实用工具，在长时间不使用时还会切换至电子相框状态（见题图）



可视电话背部带有RJ45网线、HDMI输出和USB接口，希望观看更大画面的时候可将其接到电视上使用。虽然支持802.11n和蓝牙4.0等无线技术，但它没有内置电池，必须连接外部电源使用，并不能随意移动







Butel可视电话支持来电语音留言，也可自己创建录音备忘

Butel可视电话使用专用号码ID，不仅可进行视频、语音通话，还能互发文字短信。除了红云融通的可视电话之间，Android和苹果设备也能通过安装“可视”APP来申请号码和进行通讯

Butel可视电话服务实际上是连接到Butelnet智能通讯网络进行通讯的，这一网络目前在国内有21个节点，传输带宽达到100G，并且拥有智能化的管理能力，让可视电话和“可视”APP能够高效便捷地实现手机与多终端的高品质、高可靠性视频互联，据称在网络丢包超过50%的情况下仍可保持顺畅的视频通话。

在我们的测试中，普通的家庭无线网环境下，手机与可视电话之间的视频通话非常流畅，手机端统计的最高数据速率为160Kb/s，持续速率在120Kb/s～150Kb/s之间。

在安兔兔测试中，其得分达到19500分以上，尽管可视电话对性能的要求与移动智能设备不同，但较高的处理速度还是能帮通话视频和日常应用更流畅。

当然由于之前的互联网视频通讯厂商更在办公应用方面的着力更多，这款产品对家庭应用来说也有一定的改进空间，例如在家庭居室的光照条件下拍摄效果比较一般，与主流手机的前置摄像头有明显差距；用户需要记忆无规律数字ID，不如使用常用邮箱等方式登录易于记忆，没有内置电池降低了使用方便性等。

总结：这是一款非常易用且功能全面的数字时代通讯平台，我们期待它上市后，能够让留守的老人和孩子方便地体验更温情的视频通话，让SOHO工作者也能获得大公司一样的视频通话与会议服务。

云时代抢票技术哪家强?
2015春运购票软件横评



■吉林 懒虫皮皮
北京 墨汁做寿

前言：当接到2015年春运购票软件横评这一选题时，我深度怀疑老编大人是不是疯了，抢票这一话题实在是太太太……太老套了。在提出抗议后，老编大人对我只说了两个字：呵呵，就让我自己去领悟了……。当然，今年的抢票攻略相较往年，有着一些新变化，值得我们去探索与关注，比如我们题目中那个非常时尚的“云”字。虽然本刊推出之时，大家节前购票的高峰本应已经过去，但在新政实施后，却正好是大量退票出现，为我们创造最后一次节前票的时机，并且已经可以预定节后车票了，仍在为车票困扰的朋友们，不妨参考我们的测试，再次投入到购票的火热“运动”中吧。

高铁帝国的春运之痛

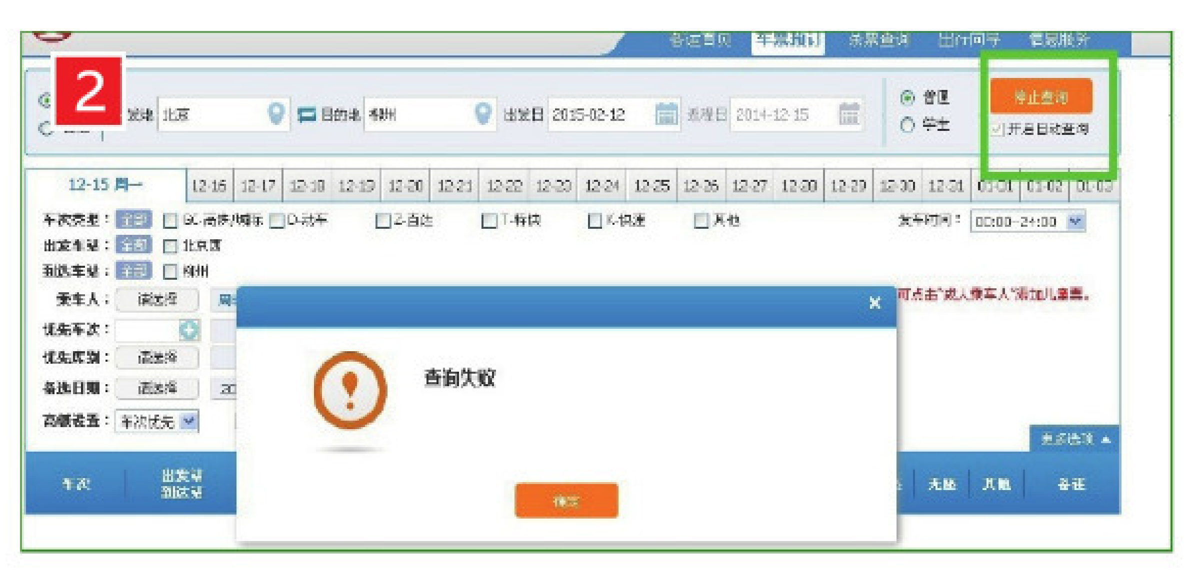
在外飘着，谁没经历过春运呢？可以说，每个人的春运故事，几乎都能写成一本“编年史”。一纸春运车票，缘何如此难买？同样的问题，在每一年，都有着不一样的解读。有人说是因为有黄牛炒票所以票难买，于是，现在火车票实名制了；有人说购票点少要排大队，等排到了，票没了，于是，现在火车票可以在网上买了，大家已经站在同一起跑线上了；还有人说购票网站有漏洞，黄牛将票都买光了，于是，现在退票也有不低的手续费了；另外也有人说载客量少的高铁抢占了普通客车的资源，于是近期新的列车运行图增加了8%以上的客运列车数量，而且每逢春运，还会增加很多临时列车。很显然，铁路部门也尽量在为出行者着想，但这些方案让今年火车票更好买了吗？

运力提升的背后，是出行旅客基数的提升，据不完全统计，2015年春运旅客将达到32～35亿人次（**图1**），其中借助铁路出行的旅客将达到25亿人次左右，单日铁路出行旅客可能破亿。因此在一些热点时间和路线上，人多票少仍然是春运购票的主旋律。铁路，作为春运最主要的旅客客运方式，一票难求，在短时间内恐怕还难以得到有效解决。

而另一方面，年内售票系统的两项新政引来了比较多的争议，为了缓解大量用户同时涌入铁路售票系统，从而导致12306网站瘫痪的问题，今年的铁路车票预售期将由以往20天延长至60天，同时分散各车站列车预售时间。这样，即使大家没有在第一时间买到车票，



■图1：数以十亿记的春运客流



■图2：12306网站的查询失败问题



■图3：12306网站安全证书仍然没有通过微软认证





■图4：铁路12306登录框
■图5：12306官网的车票筛选功能
■图6：12306网站可选择的优先席别

也有充裕的时间“刷票”，起码，我们购票成功的几率相较往年，是有所提升的。但与此同时，在20天之前退票的费用被免除了，因此很多放假日期还未确定，不应该急着抢票的用户也开始囤票，因为只要在20天前退掉不需要的车票即可避免经济损失。所以减缓的购票浪潮、稳定的服务器工作、平缓的票量消耗等并没有如预期般出现，购票恐慌仍影响着很多人。

12306是目前网络购买火车票唯一且安全的有效途径。但从过去几年春运所总结的经验来看，12306网站似乎并不那么靠谱（**图2**）。2013年秋，12306网站经历了多次改版与技术升级后，仍然问题频出。2014年在春运期间，改版后的12306网站先后曝出验证码门、崩溃门、黄牛刷票门等系列问题。同月，《人民日报》三问12306：春运能否不瘫痪。可见在僧多粥少的情况下，人们想要提升购票成功率，仍然需要借助刷票软件、刷票插件，甚至手机刷票器等技术手段，与12306网站进行长时间，艰苦卓绝的刷票持久战。

12306购票再体验

为了验证上述说法，首先，笔者通过IE+12306的标准配置，体验目前官方所推荐的购票流程。我们选择了北京——沈阳这一路线。此路线涵盖了普快、快速、动车等丰富的车型，并拥有软卧、硬卧、硬座、一等座、二等座等丰富选择。所有软件测试均基于此路线进行，测试平台：Acer V5 473G笔记本（配置：i5-4200U、8G RAM、64G SSD、GT750M、Win7）。

作为一个日访问量最高达88亿的网站，12306网站的安全证书至今没有通过微软认证（**图3**），这点让人非常不理解，给人的第一印象也相当不好，但是按照提示安装不成问题，点击继续浏览此网站即可继续访问。

点击搜索到的车次后方的预订按钮后，首弹出的是登录框（**图4**），12306网站的登录系统由用户名、密码与验证码3项组成，能否快速输入是影响刷票系统效率的因素之一，所以验证码、登录框的快速登录能力是本次测试考核的重要因素之一。

在经过了几次升级之后，如今的12306网站有着比较丰富的筛选功能，例如从北京到沈阳，我们可以通过筛选，对车次类型、出发车站、到达车站、乘车人、优先车次、优先席位、备选日期等内容进行过滤，以选择我们想要乘坐的车次与席别（**图5，6**），同时也具备简单的刷票功能（**图7**）。

然而在购票过程中，12306表现仍然不是很稳定，出现了很多问题，例如网页崩溃无响应（**图8**），购票按钮不出现等，在以秒计的抢票大战中，这些都是会让购票者的小心肝和行程同时承受很大的冲击，这也正是我们仍然需要使用抢票浏览器或抢票插件购票的原因所在。

第三方抢票攻略

猎豹订票助手 7.5.1

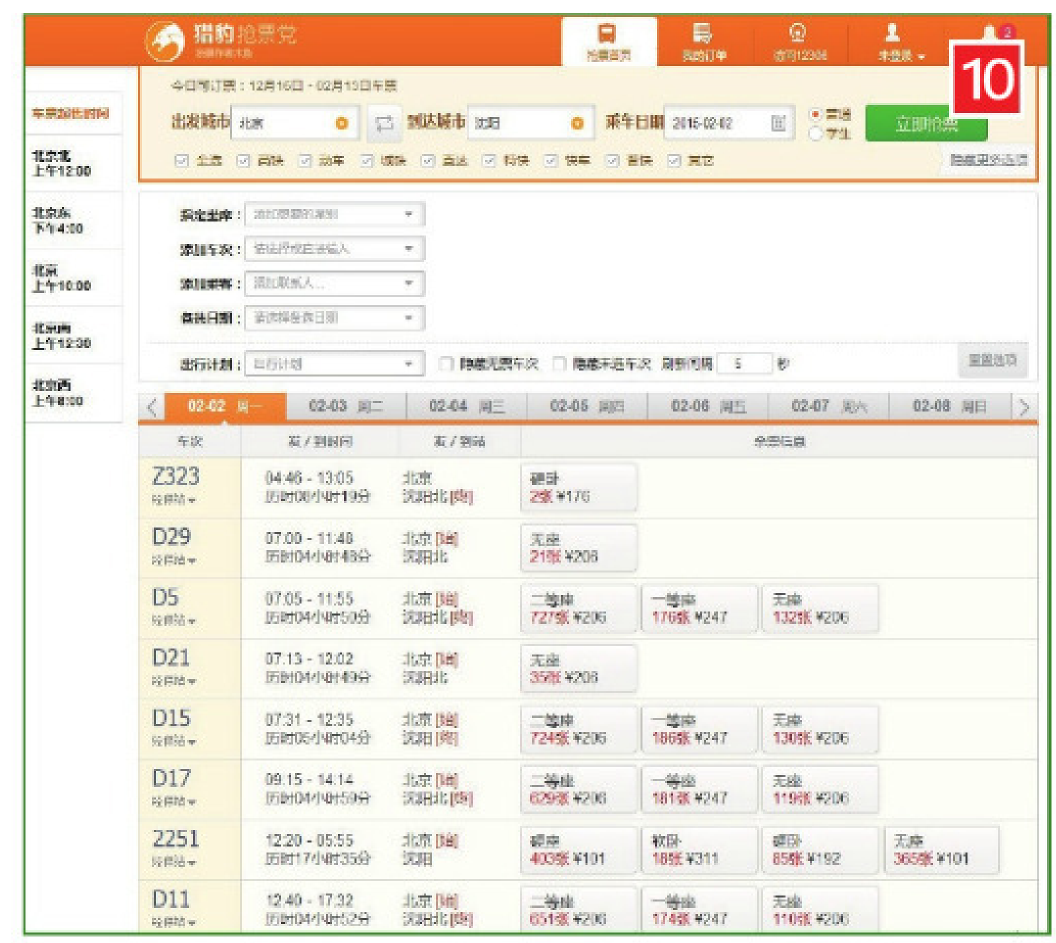
来自金山的猎豹浏览器在“刷票元年”可谓大红大紫，2013年初，猎豹浏览器率先



■图7：12306的刷票功能对车次刷新时间 网站有所限制

■图8：在选择车票输入验证码后网页无响应了







■图9：抢票助手在猎豹浏览器中的位置

■图10：猎豹浏览器抢票页面

■图11：秒杀成功

■图12：自动选择最快服务器功能



推出抢票专版，开启了全民抢票时代。凭借独创的抢票插件功能，猎豹浏览器自发布之初便得到了广大网友的强烈关注，至今，猎豹浏览器已经发展成为中国用户最多的第三方浏览器之一，而其功臣“订票助手”已更新到7.5.1版本。

相较于其他竞争产品，猎豹浏览器目前拥有“智选最快服务器，无票时自动抢过路票、中转票，手机、PC随时随地抢票”3大创新功能，听起来基于服务器自动优化的抢票过程十分靠谱，至于提升15倍的说法，我们虽无从考证，但仅从这一宣传口号来看，猎豹浏览器抢票专版就令人跃跃欲试。

猎豹浏览器将抢票助手作为一个插件，集成在浏览器地址栏的最右方（**图9**），点击“票”字图标可以看到猎豹浏览抢票助手的各链接分布，分为极速版与原版。

从域名12306.liebao.cn可以看出，猎豹浏览器的12306页面建设在自己的服务器上，并已经实现了与12306的数据衔接，新UI简单明了，功能丰富，将每个车次的票价，余票数显示得更明确，加大的按钮也方便我们在众多车票中选择自己想要的那张（**图10**）。在界面的右上角，是12306的登录按钮，小编点击尝试登录，非常顺利，值得一提的是它的登录过程在输入验证码后，无需点击确认，从而减少了右手从键盘到鼠标的移动过程，操作界面体验优秀。同时，猎豹浏览器刷票功能仍然存在，只不过无单独选项，我们可以通过调节刷新间隔的功能实现刷票，刷票频率最快为1秒/次（**图11**），且支持自动选择和切换服务器（**图12**）。

此外，猎豹订票助手7.5.1还可以智能提供比较丰富的转站出行方式，为您的出行提供更多选择。即使买不到直达票，基于12306数据库并启用云计划的中转车次功能，同样能为您带来不错的回家路线（**图13**）。



■图13：中转车次查询购票

12306订票助手.NET

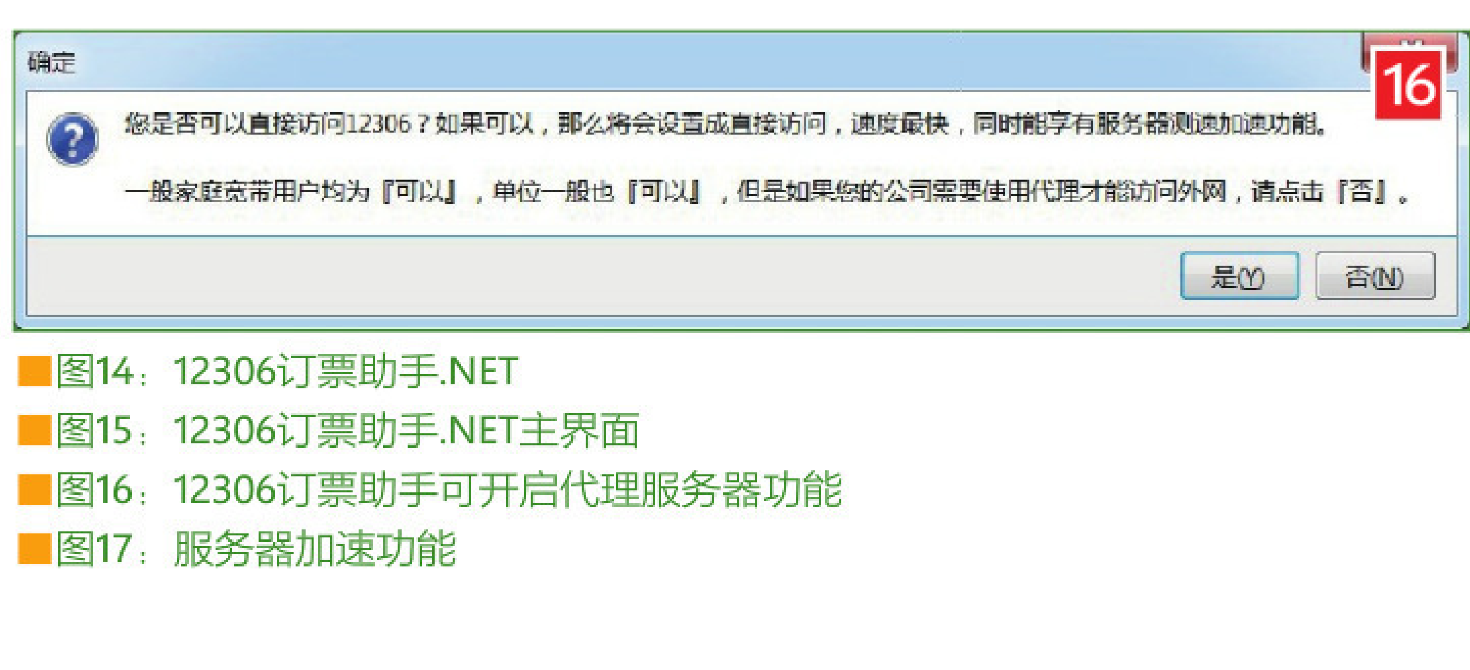
接下来为大家介绍一款抢票的应用软件，是的，它确实是一款应用程序，而非浏览器插件（**图14**）。为什么将它放在猎豹浏览器的后面呢，这款名为12306订票助手.NET的软件和猎豹订票助手来自同一团队——iFish，测试版本为7.6.14349.2768。12306订票助手以免费绿色软件的形式为旅客带来更为强大的高级购票功能，在一些特定场景，应用程序的效率要远高于浏览器插件，使用12306订票助手.NET不必打开任何网页，一个软件就全搞定了（**图15**）。

相较于网页的插件，12306订票助手.NET的可选项则丰富得多，此外，它还提供了便利而丰富的票务相关信息查询功能。例如：它可以以公历农历分别显示的出行日期、各车站起售时间、服务器延迟状态、当前内存占有率等等，这款软件同样支持直连12306网站API，通过软件操作可实现直接下单。

作为一款PC端的应用程序，在系统设置项中，12306订票助手.NET同样非常强大。在





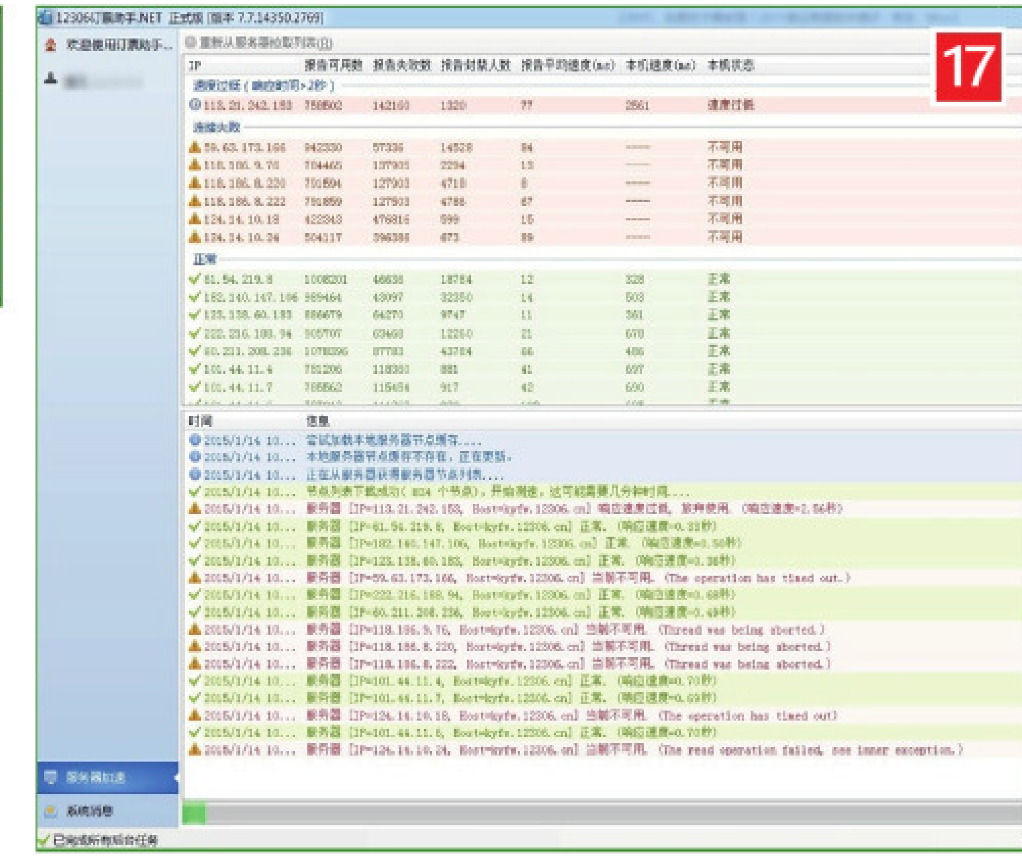


■图14：12306订票助手.NET

■图15：12306订票助手.NET主界面

■图16：12306订票助手可开启代理服务器功能

■图17：服务器加速功能



春运时期，经常会有一些公司管理人员通过技术手段屏蔽购票网站，12306订票助手.NET甚至支持通过代表服务器购票（**图16**）、服务器加速（**图17**）等功能，这是它与其他购票插件相比的强大之处。接下来，我们选择2月9日从北京开往沈阳北的D29次列车作示范。

在购票页面，我们可以看到，12306订票助手.NET上面显示，二等座与一等座均已经无票了（**图18**），但我们抱着死马当活马医的态度，尝试提交订单……有时候，显示无票并不代表真的无票……恭喜楼主，订票成功（**图19**）！那个贱贱的表情，真是相当的讨喜啊，你功能强大，我购票顺利！么么哒！

作为一款功能强大的火车票订票软件，12306订票助手.NET集查询、购票、订座、刷票、中转换乘、自动下单于一身，并支持代购信息文件的一键导入、多进程刷票以及代理服务器功能，拥有强大的人员、订单、车票管理功能（**图20**）。可以说，它可以堪称是抢票过程中的犀利“外挂”，如果你的公司封闭了购票网站的端口，那么，这款软件将成为您的唯一选择，强烈推荐！

●百度云抢票v10

作为中国互联网三大企业BAT（百度、阿里巴巴、腾讯）之一的百度，在今年加大了对浏览器抢票功能的宣传力度，基于百度云与百度大数据两项领先技术的百度浏览器，使抢票亦可“漫步云端”。那么，百度这款号称“多进程、云加速、抢票快人一步”的百度云抢票将为我们带来怎样的体验呢？

首先，面对用户的仍然是12306的登录界面（**下页图21**），在这里我们要使用12306账号进行登录，而非百度账号。值得注意的是，百度浏览器的抢票功能拥有自动输入验证码的功能，此功能要大幅优于上述两款软件，要知道，抢票的过程，无需输入验证码，当然快人一步！





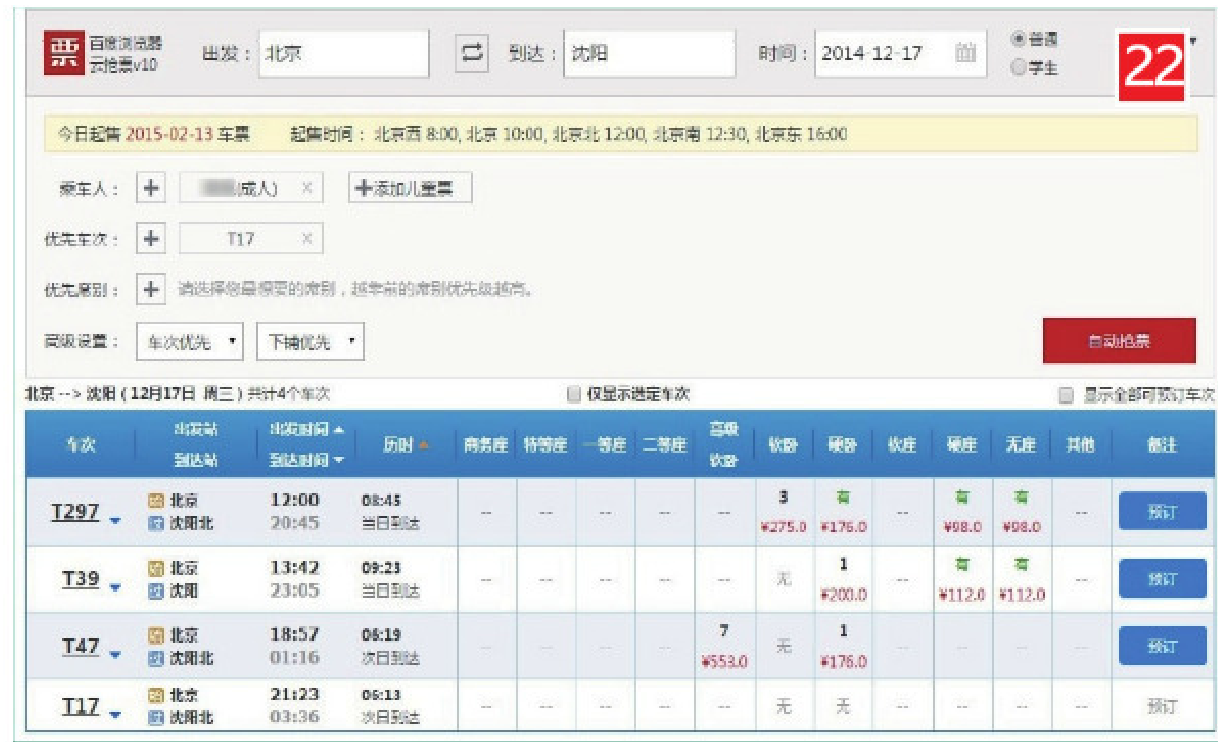
■图18：很遗憾没有票了，但仍然允许提交订单？

■图19：居然可以订票成功



■图20：已订车票管理界面，可实现一键退票，对囤票用户非常实用







■图21：百度云抢票需要用12306账号登录

■图22：简单的百度云抢票界面

■图23：刷票成功，需要手动输入验证码

在添加了乘车人后，我们的抢票工作便宣告开始，百度云抢票界面简单，用户只需选择乘车人，车次后，点击自动抢票，剩下的便只有等待了（图22）。优于12306网站的是百度云抢票支持对上下铺的优先选择，在余票充裕的情况下，给了我们更大的选择空间，接下来，让我们选个下铺试试看。

当票量充足的情况下，几乎是在点击的一瞬间，笔者已经刷到了车票，在无票状态下，它将以1次/秒的速度尝试刷票，刷票速度不可调。刷票成功的界面中，百度浏览器并没有再次自动识别出验证码，少了些许作弊的快感，还是让我们手动输入（图23），输入完验证码，无需点击确认，自动进入下一步，购票成功。

百度浏览器抢票并不算是一款功能强大的抢票浏览器插件，甚至连换乘车推荐这一重要功能都没有提供。相反，它将简单做到极致，在余票非常紧张或热门路线的抢票过程中，对于电脑配置稍低又想实现“手快有手慢无”的乘客，百度云抢票v10貌似是一个的上佳选择。

搜狗抢票v4.0

近年来更多关注生活应用的搜狗公司产品，在今年继续为我们提供搜狗抢票产品，当前搜狗抢票已经发展到4.0版本。今年搜狗抢票的口号叫做：“搜狗专属抢票服务器，独享vip抢票通道。”嗯，完全没有高大上的感觉，一贯的亲民（或者说老土），还有一个是：“刷得快，出票早，领先别人120秒”……（对搜狗公司的文案表示无奈），搜狗抢票的界面支持免输验证码功能，有趣的是自动输入验证码还会卖萌报告用户（图24），而且可选是否启用（图25），让我们启程吧。

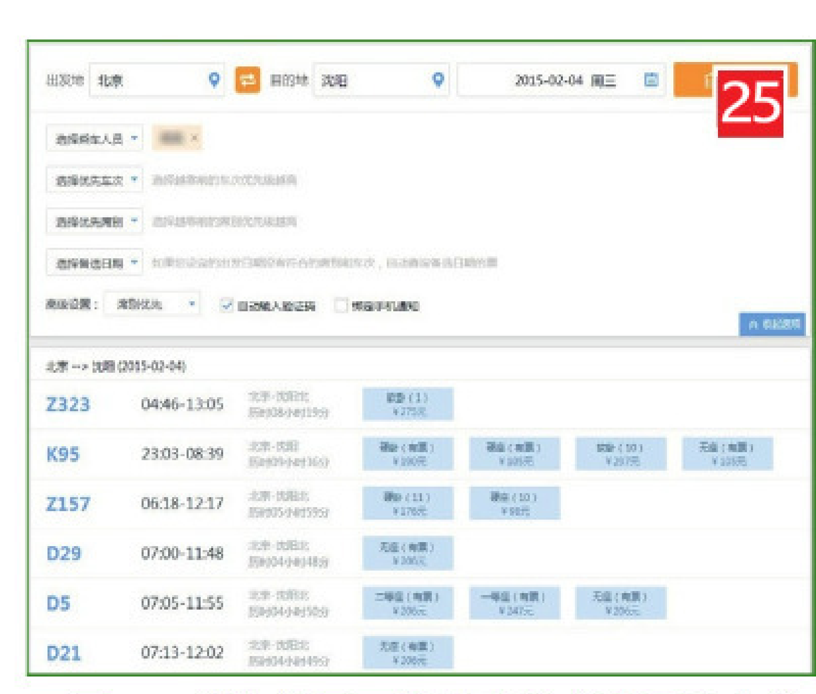
测试过程中每款软件的界面都大同小异，笔者在这里不过多进行阐述，就说说不同吧。搜狗抢票v4.0的界面功能同样并不复杂，但是它在主界面中增加了手机通知的功能，同时刷票界面亦显得更加华丽。值得一提的是，搜狗抢票V4.0是本次参与测试软件中，唯一一款全程支持免输验证码的产品。要知道，输入验证码的2～3秒对于抢票是极为珍贵的，但凡事亦有两面性，在使用搜狗抢票时，一定要仔细检查当前的乘车人、车次、乘车日期等信息，才能赢得先机。否则一旦下错单，再取消，所浪费的时间可就得不偿失了。

搜狗抢票4.0的刷票过程界面相当漂亮，能够自动选择服务器加速。在余票充足的情况下，配合自动验证码输入功能，它往往会一闪而过，笔者尝试了数次，才实现对这个界面的截屏操作，这也恰恰说明了搜狗抢票速度之快（图26）。

虽然抢票成功，但是我们在选票时选择了下铺优先，结果搜狗却为我们抢了一枚上票的票，聊胜于无，收拾行装，准备出发吧。如果主线路没有抢票成功，搜狗抢票还能够进行备选线路（车次）推荐（图27），但没有提供中转车推荐和抢票功能。

搜狗还提供了预约抢票功能，开启此功能后它将通过网络服务器连接12306挂机，无需用户开机挂机抢票（图28）。在抢票成功后，搜狗会通过短信向用户提示购票信息和支付信息。预约抢票不仅适合不在电脑前的用户，在电脑端抢票的同时，用户可用小号使用，为抢票过程加上一道“双保险”。

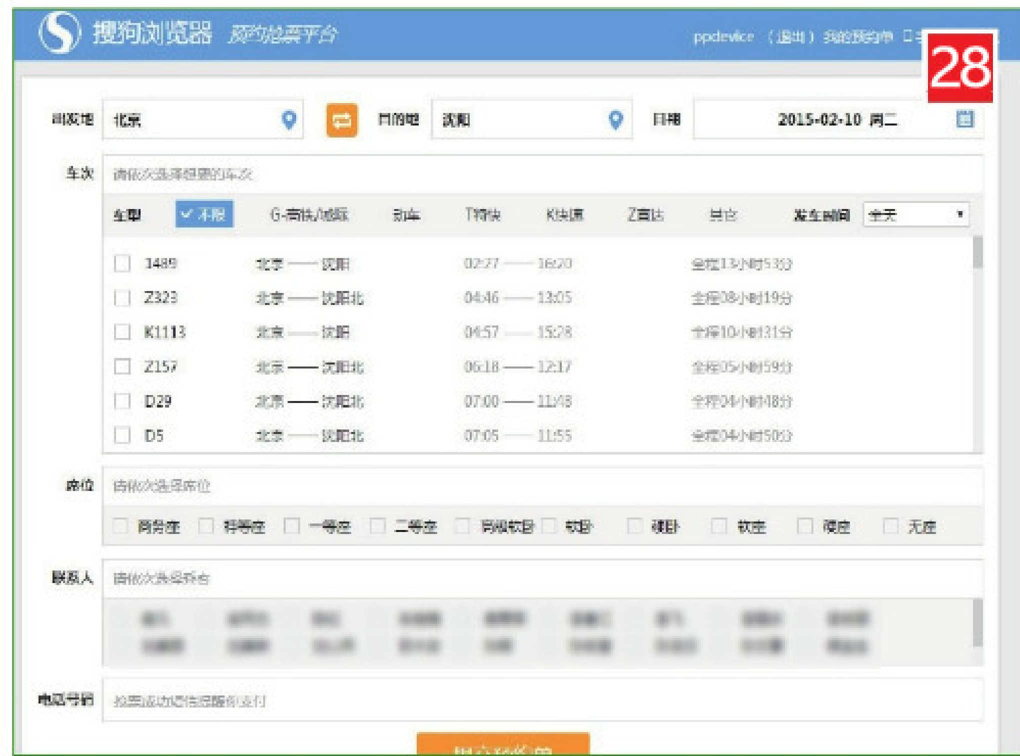
■图24：搜狗抢票直接登录12306账号，注意其上的口号条幅和自动输入验证码后的报告



■图25：搜狗抢票可选自动输入验证码功能







■图26：自动验证码输入加快了刷票速度
■图27：多服务器加速和备选线路推荐过程
■图28：搜狗浏览器的预约抢票功能

360抢票王：拼上一切 送你回家

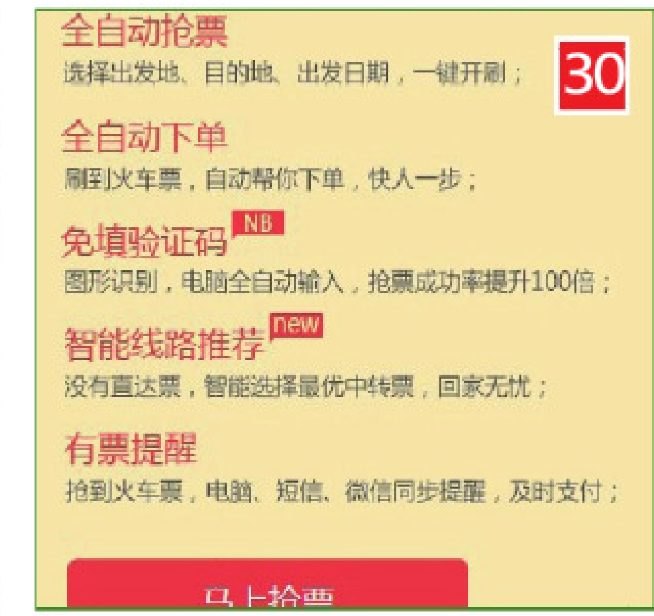
“上帝说，要有光，于是，有光的地方便有了人，有人的地方便有了网，有网的地方，便有了360。”这句话很好地反映了奇虎360在互联网领域的扩展方式，网络抢票大战它当然也不会缺席。今年的抢票大战中360口号可能是最为响亮的：“拼上一切，送您回家”（图29）。360抢票王的优势是全自动抢票和下单、关机云端刷票和有票提醒、智能线路推荐、退票免费等能力（图30）。

360抢票王的登录界面同样支持验证码自动识别，还加入了防止键盘记录器等恶意软件的监控（图31），作为一家安全技术企业，360抢票系统安全性要更胜一筹。

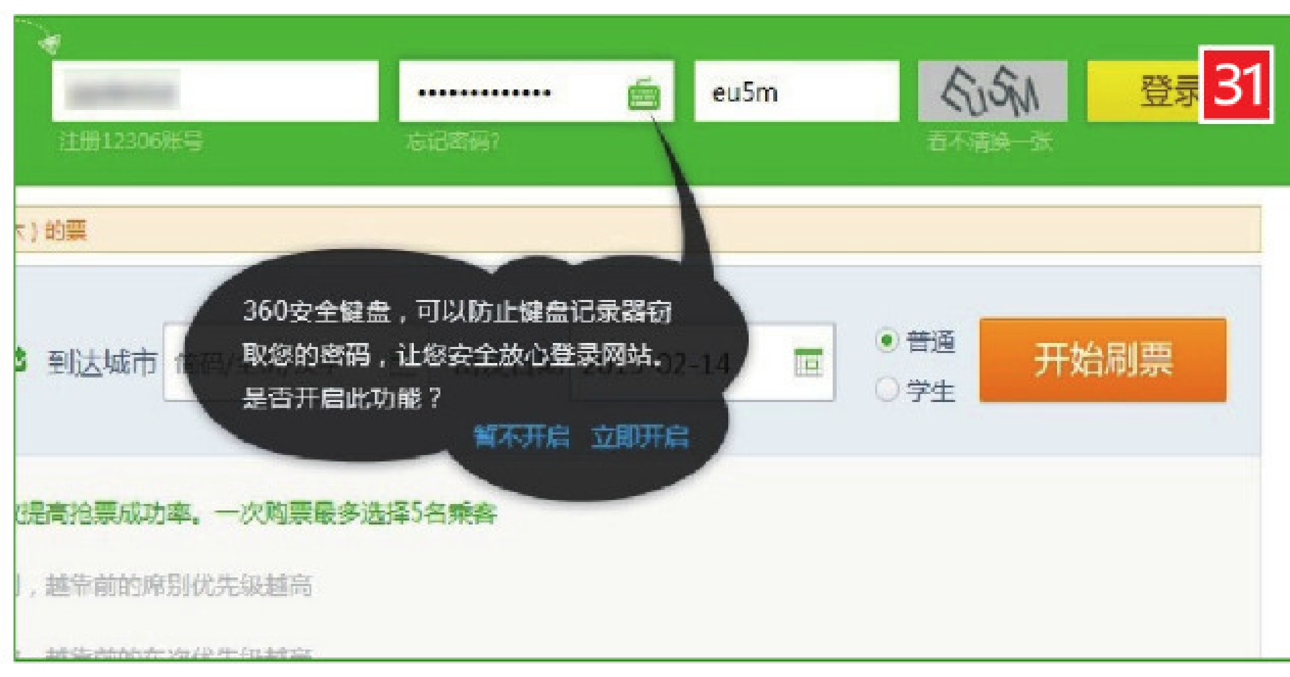
360抢票采用自制界面，以大按钮的方式显示出每趟车次的余票信息（图32）。我们选择只有8张无座可选的动车D5次，选择车乘人后点击确定，系统通过自动识别验证码，可实现一键下单，且在二等座无票的情况下，自动推荐无坐票（下页图33）。如果我们选择优先席别为二等座后，系统会自动将车次由D5转为二等座有票的D7次（下页图34）。虽然在刷票高峰期，360抢票需要等待几分钟，然而购票成功率比12306还是要高上不少的。

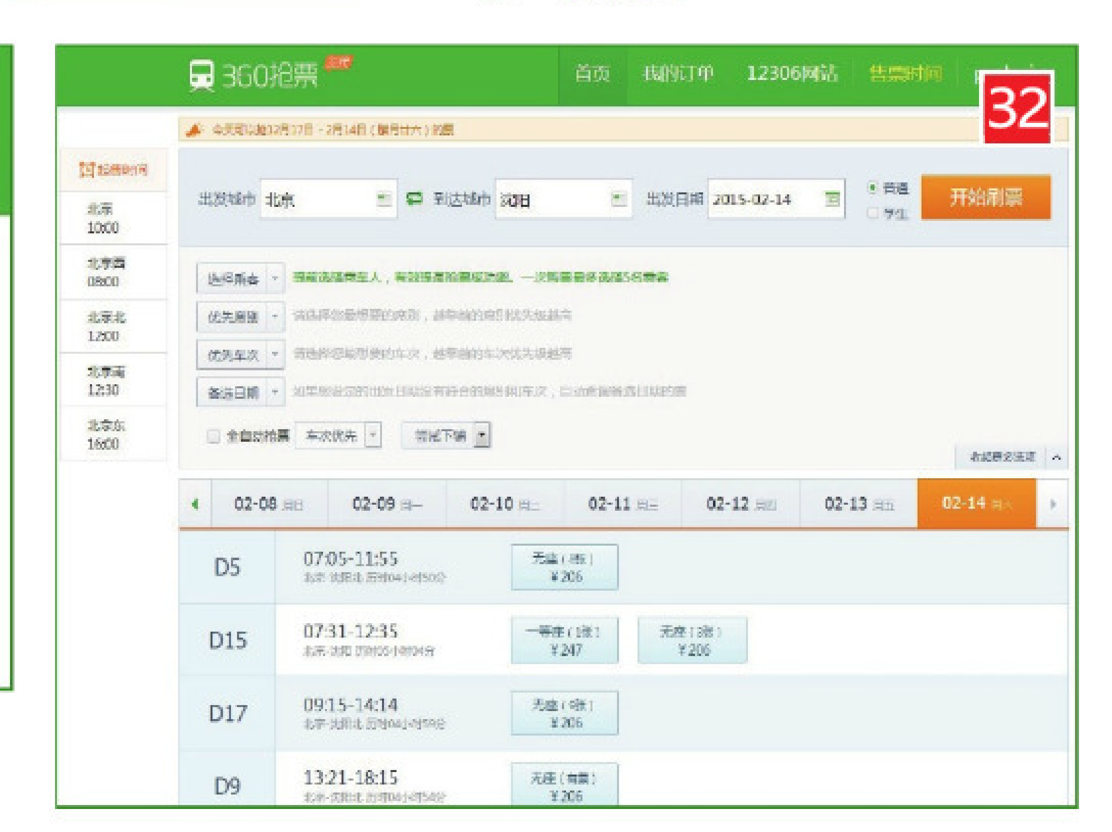
此外，360抢票王也是一款提供了云服务的应用，不能长时间开机刷票的用户，可以使用360离线抢票功能（下页图35），通过云服务器以离线订单的形式实现“云端挂机”，购票结果将通过手机短信通知乘客。





■图29、30：将响亮的口号和自家优势放在最显眼的开启界面中，是360的一贯做法

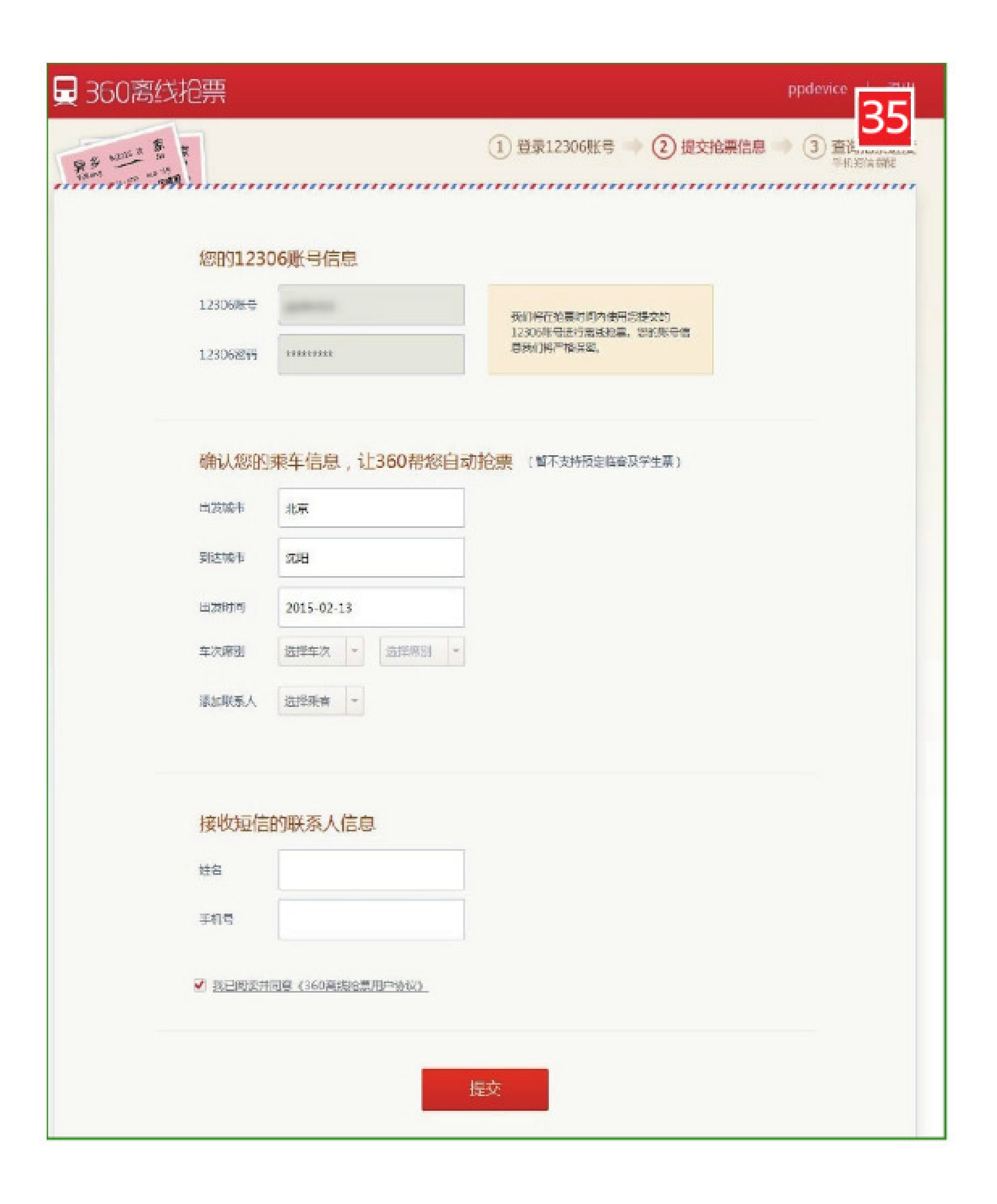




■图31：防木马的登录界面
■图32：大按键选票直观易用，有多种优先选择模式







■图33：优先选择车次，自动转为购买无坐票
■图34：优先选择席别，自动转换车次
■图35：用户无需开机的云服务器挂机刷票

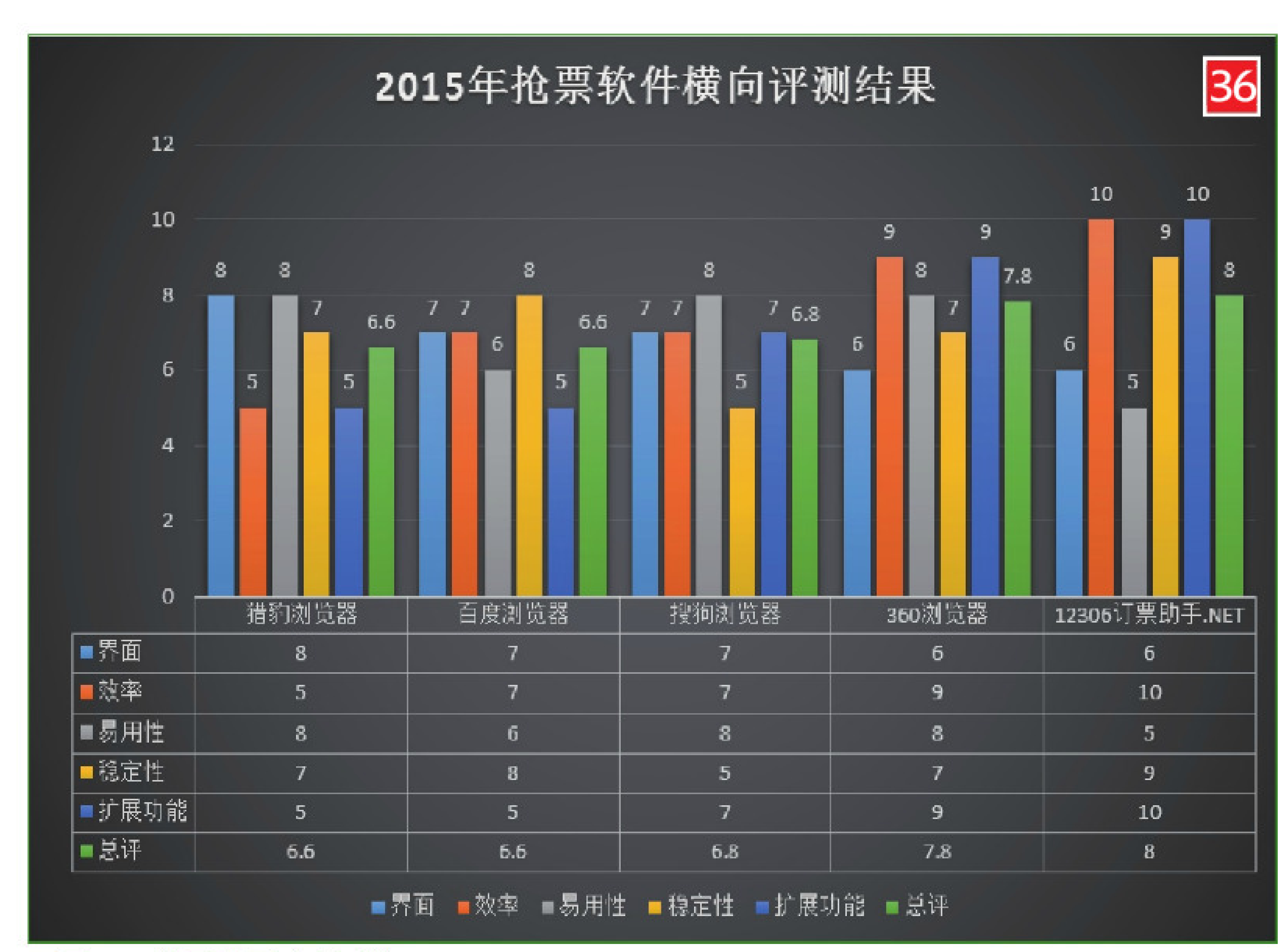
2015春运抢票应用综合评比

在综合评比部分，笔者分别针对五款抢票器的界面、购票效率、易用性、稳定性以及扩展功能进行权重打分，每项评分最高为10分，总分取五项内容的平均分进行排名。

最终的评测结果，以应用程序形式出现的12306订票助手.NET以8分的成绩在本次抢票软件横向测试中拔得头筹（图36），让我们恭喜iFash团队赢得了2015年《大众软件》应用聚焦栏目的“谢谢送我回家”大奖。

笔者感觉，将五款抢票软件进行横向比较，分个谁高谁下，意义其实并不是很大，我们还是应该根据自己的需求和能力选择。

抢票软件作为春运、长假所诞生的附属品，最终的硬指标还是它能否为我们真正买到那张珍贵的车票，其他如界面、功能、扩展性等，并不是多重要的衡量指标。而另一方面，这些软件可以作为我们回家抢票的终级手段，当有多个12306账号时，它们更可以同时动作而并不冲突，极大地提高抢票效率。



	猎豹浏览器	百度浏览器	搜狗浏览器	360浏览器	12306订票助手.NET
界面	8	7	7	6	6
效率	5	7	7	9	10
易用性	8	6	8	8	5
稳定性	7	8	5	7	9
扩展功能	5	5	7	9	10
总评	6.6	6.6	6.8	7.8	8

■图36：抢票助手表现对比

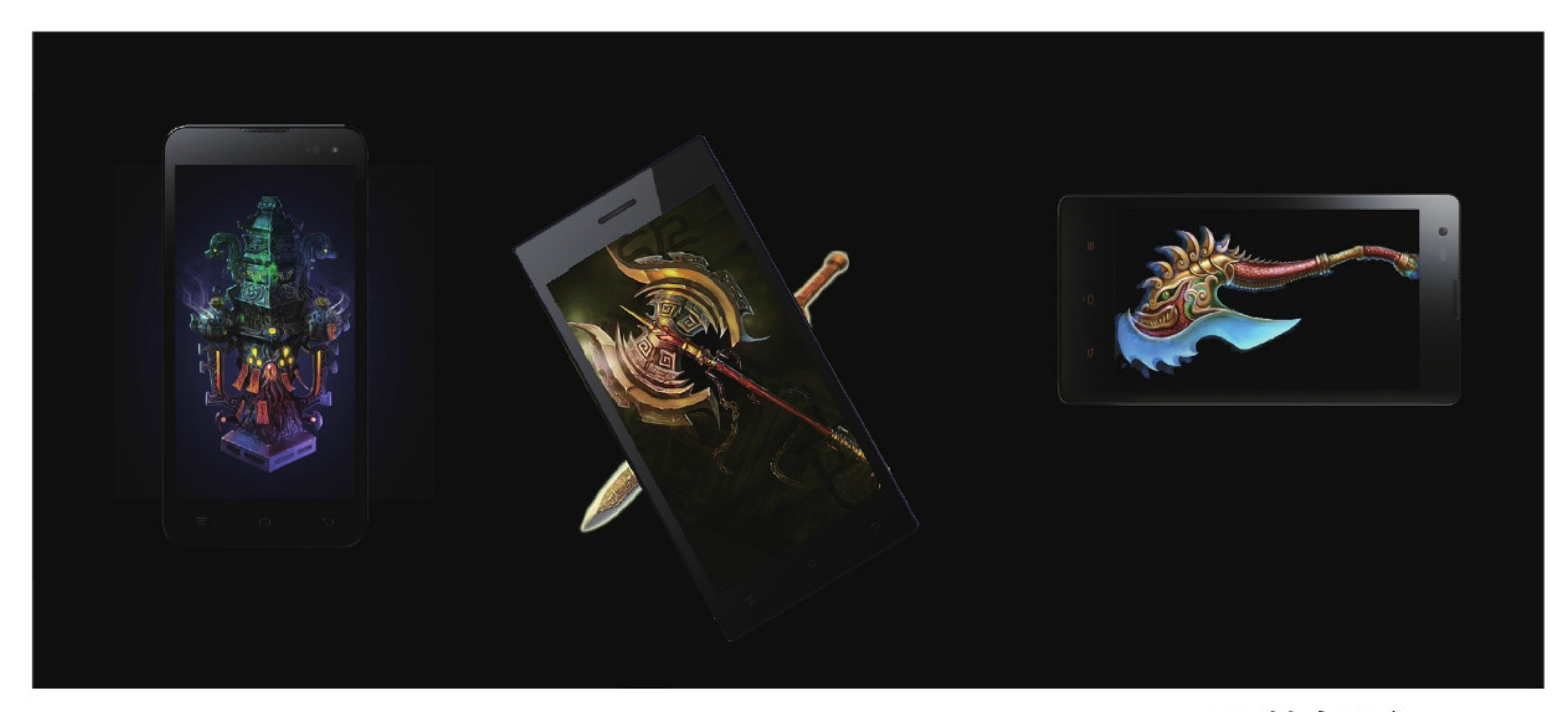
总结

从2011年6月12日铁路12306售票网站正式上线至今，火车票进入互联网售票时代已经历了三个多年头了。数据统计表明，2014年，来自铁路12306网站的网络购票订单已经超过铁路全部售票数量的50%，春运期间这个数字会进一步提升，网络购票已经成为火车票购票的最主要渠道。与此同时，在这段时间里，互联网相关技术的高速发展，呈现出诸多新态势，例如网络支付渐成主流、基于O2O模式（Online To Offline线上到线下）的电商崛起、云服务普及、大数据技术蓬勃发展等。互联网企业则借助这些技术通过技术创新的介入，扩展和升级互联网抢票技术手段，提高抢票效率，最终实现提升用户黏性。

IT技术的发展对春运这一极具中国特色的产业实现健康良性的发展，亦具有重要意义。通过互联网的服务创新，也许最终能使一票难求这个老大难问题得到有效缓解。相信这些全新的互联网服务，也不仅能用于解决春运车票的一时之需，还将在我们以后的生活中，为人们带来更多实在便利的体验。

最后，希望通过本文的阐述，大家能够更加顺利的拿到梦寐以求的那张车票，在春节前平安到家，享受来自父母、亲戚、朋友为我们准备的别样节日，拜年、同学会、相亲，嗯，就是这些吧。P

新神器降临 低价智能手机盘点



■四川 土八哥
河北 Cherry

智能手机是最受消费者青睐且不可或缺的数码产品。智能手机市场正进入战国时代，除了苹果、三星，以华为、小米、联想、TCL通讯、OPPO、步步高、酷派、金立和中兴通讯为代表的国内厂商在这个市场上强势崛起。在这些厂商的推动下，国产“神器”手机频出，而且不仅在我们熟悉的1999价位段，低价市场的实用型智能手机也一再突破底价，599～799这样的价位已经有荣耀畅玩版、红米系列、红牛V5系列等多款广受好评的产品（图1）。在这些耳熟能详的名字之外，还有很多厂商也在努力地为用户提供物美而价廉的手机产品。

仅以iPhone 6十分之一的价格便能买到一台流畅易用、功能全面而强大的智能手机，这是低价“神器”手机所带来的最大魅力。对于众多的追求性价比的读者来说，如何才能在近期挑到一款适合于自身的“神器”手机呢？

感受低价“神器”手机

什么样的手机才能被称之为“神器”？或者说，“神器”手机究竟应该具备哪些特点呢？

要成为“神器”手机，首先，价格一定要足够低、性能还要足够好，也就是性价比要足够高。显然，无论是苹果iPhone 6，还是三星GALAXY Note 4（图2）这样的产品性能再好也与“神器”二字无缘，将其称为“宝器”或更适合。

从市场反馈的情况来看，800元以下市场中，以红米系列（包括红米、红米1S和红米Note）和荣耀系列为代表的产品彰显了目前“神器”手机的趋势走向，那就是在较低的成本下尽量实现实用而平衡的能力，有些产品，如红牛V5更是在拍照能力等方面有着远超同价位产品的特长。这些低价手机与旗舰机配合，不仅保证了厂商的出货量和利润，而且广受消费者追捧及好评。

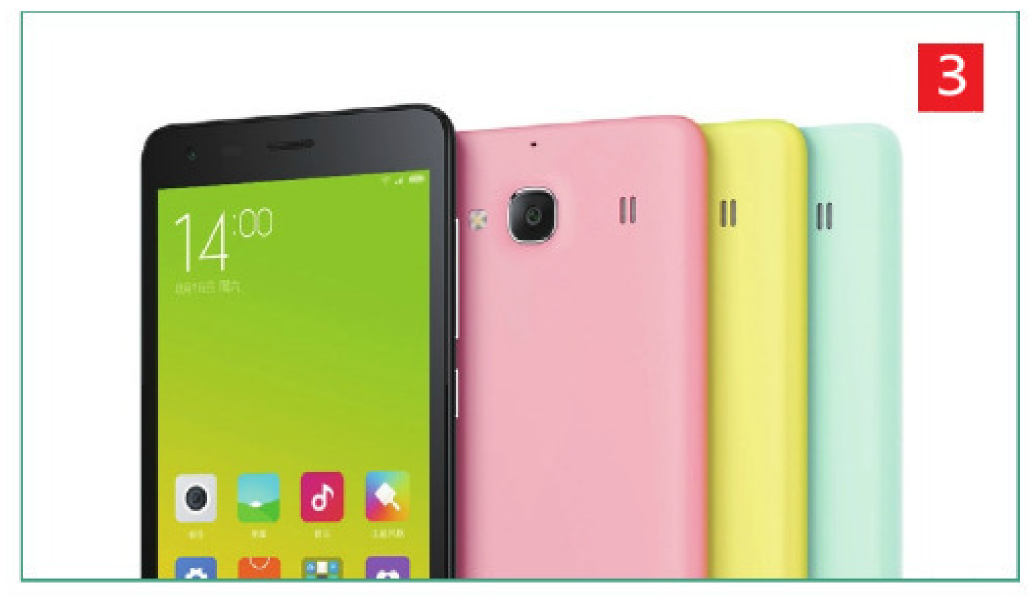
为了让大家更好的了解什么样的手机才能被称为低价“神器”，我们先列举了目前市场最具代表性的3款低价“神器”手机，这些都是最近推出的本系列最新产品。

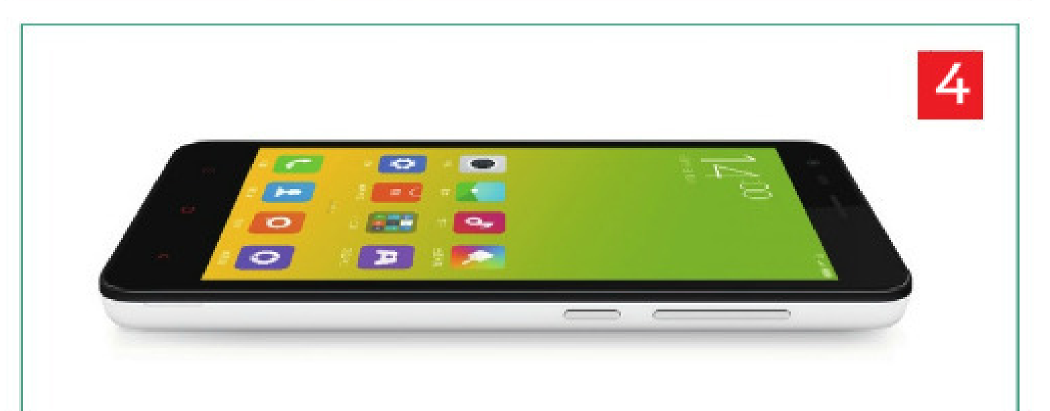


■图1：800元以下市场成为内地品牌争夺的新兴战场，“神器”频出



■图2：强大好用但非常昂贵的手机，我们可以叫它们“宝器”而非“神器”







■图3，4：有多种外壳色彩可选的红米2手机
■图5：华为荣耀畅玩版4X的很多配置与旗舰机型类似，背部摄像头与闪光灯的外形也很像荣耀6 Plus的双摄像头

红米2

参考价：699元
处理器：高通骁龙410 MSM8916四核
RAM/ROM：1GB/8GB
屏幕尺寸及分辨率：4.7英寸（1280×720）
电池容量：2200mAh
前/后摄像头：200万/800万像素
体积与重量：134×67.2×9.4mm/133g



红米2（**图3、4**）是红米系列的最新机型，在配置升级的基础上，上市价格却比红米/红米1S更便宜，甚至低于红米1S 3G版目前的售价，而且配置同尺寸屏幕但更加轻薄。它是一款配置比较均衡的产品，虽然没有特别明显的亮点，但也找不到特别的缺陷。在5英寸时代，其4.7英寸屏幕和较轻薄的外形，更适合时尚年轻用户和女性用户，其外壳可选的多种色彩也多偏向女性喜爱的颜色。

它提供了移动、联通、电信4G双卡双待版本，每个型号都仅支持一家的3/4G卡和GSM可（2G）网络标准。

华为荣耀畅玩4X移动、联通版

参考价：799元
处理器：麒麟620
RAM/ROM：1GB/8GB
屏幕尺寸及分辨率：5.5英寸（1280×720）
电池容量：3000mAh
前/后摄像头：500万/1300万像素
体积与重量：152.9×77.2×8.65mm/170g



这是荣耀畅玩系列的最新机型，屏幕尺寸、摄像头配置和电池容量等直接关系到使用体验的配置已经向主流甚至旗舰机靠拢（**图5**），连背部摄像头设计都很像同一代旗舰机型荣耀6 Plus。

虽然其处理器、内存和分辨率等比较不易察觉的配置则稍低一些，但完全可以很好地应付日常应用，所以在配合同一EMUI版本的情况下，荣耀畅玩4X对普通和轻度数码玩家来说，使用感受与高端机是没有什么差别的，当然重度玩家和游戏爱好者最好还是选择更高端的产品。另外超高的电池容量和省电技术配合，使它继承了荣耀系列一贯的强大续航能力。

畅玩4X在相似配置下以支持的网络制式分成多个档次，尽管都支持4G标准和双卡双待，采用移动4G+GSM和联通4G+GSM的两个机型价格仅有799元，支持电信4G和全网4G制式的型号不仅制式覆盖更全面，支持双4G网络双卡双待，而且内存增加为2GB，价格当然明显要贵一些。

中兴红牛V5S

参考价：699元
处理器：高通骁龙410 MSM8916四核
RAM/ROM：1GB/8GB
屏幕尺寸及分辨率：5英寸（1280×720）
电池容量：2400mAh
前/后摄像头：500万/800万像素
体积与重量：139×71×8.9mm/165g

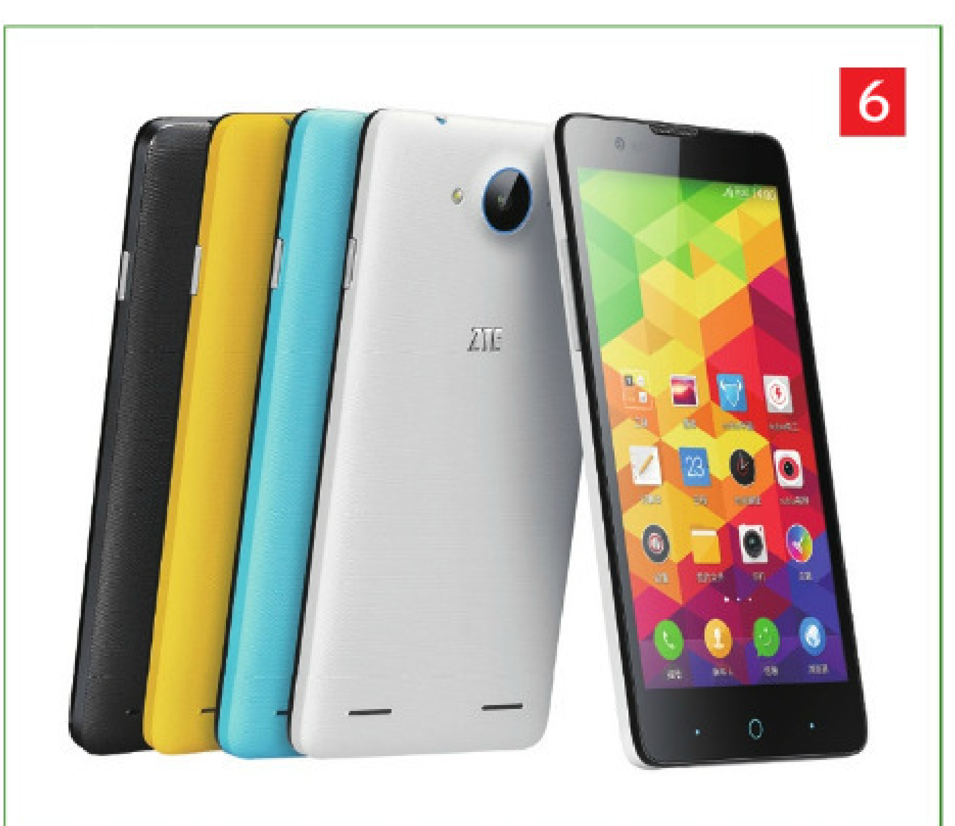


中兴红牛V5S（**图6**）是V5的后续版本，主要升级了处理器和网络制式，ROM容量升级为8GB，摄像头像素数有所降低，但支持更先进的NeoVision 4.0摄像软件。它有联通移动双4G和移动4G两种产品，均支持双4G卡双待能力，后者更采用了1300万像素后置摄像头。

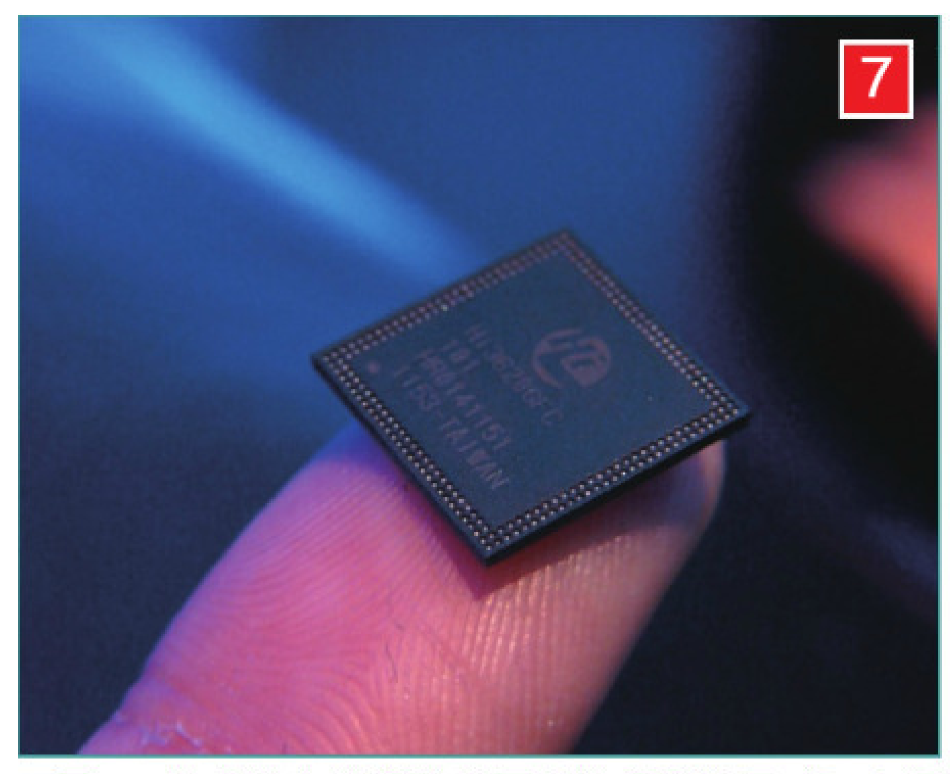
对价格敏感的中移动用户也可选择外形几乎完全一样，但配置略有区别的中兴V5，价格仅有599元，也可支持中移动4G网络标准。

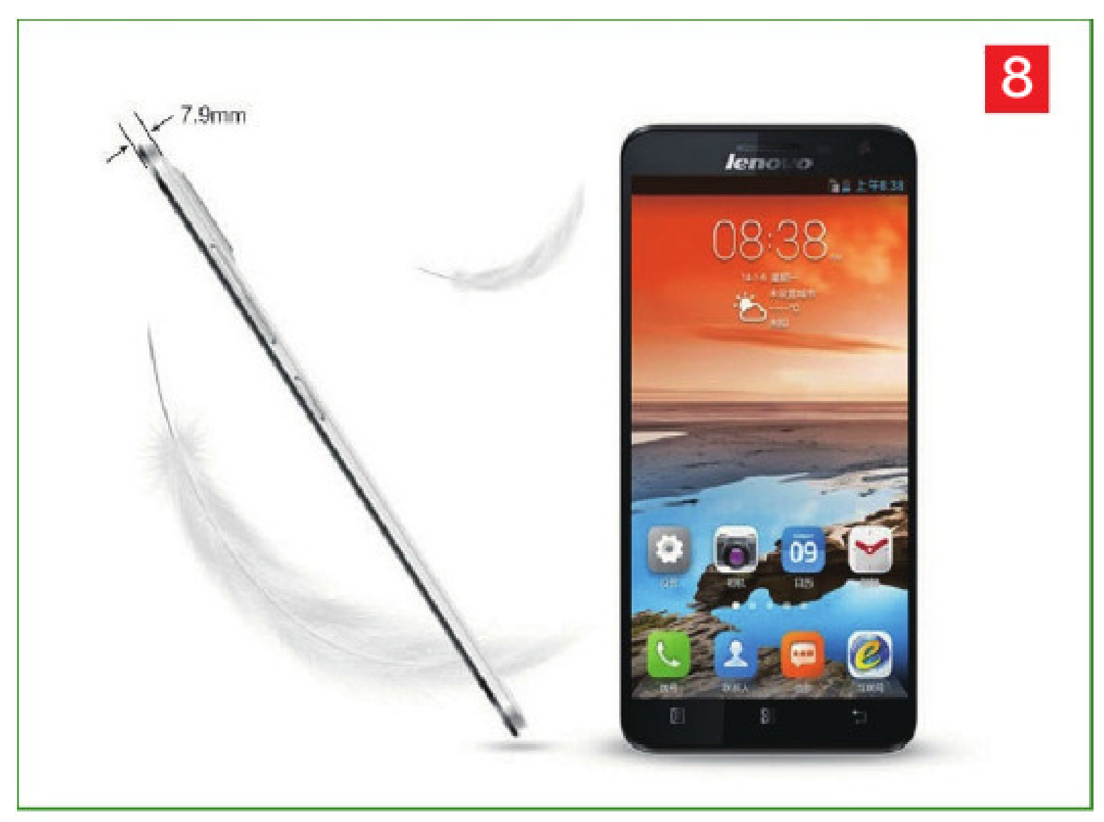
何谓低价“神器”手机

从以上典型机型可以总结出目前低价“神器”手机的主要特征。在价格上，目前的大品牌低价“神器”手机大多在599元至999元之间，一些小品牌产品价位甚至在499元，而且有向399元发展的趋势，已经开始挤



■图6：中兴红牛V5S


■图7：技术进步使得移动四核处理器的尺寸和功耗都大幅下降，图为华为海思K3V2四核处理器



■图8：轻薄的联想A780E

压山寨智能手机和功能机的市场，对于玩机发烧友来说，一月换个手机也毫无压力。

从配置上来看，四核处理器已成为入门配置（图7），六核、八核的机型也不鲜见，并且配置较新较强的GPU，这些处理器具有不错的任务处理能力和程序响应速度，不论看高清视频、玩游戏，还是浏览网页、移动办公等，都能良好的满足用户需求。在内存方面，“神器”需不低于1GB的运行内存（RAM），存储内存（ROM）容量随厂商心情而定，4GB已是最低配置，以保证安装日常应用不会因为存储空间拖后腿。

另外它们还应具备主流的大尺寸屏幕，显然像4.5英寸以下的屏幕过时了，过大的屏幕则在成本和体积方面不适合这一档次的手机，4.7～5.5英寸屏幕是目前的主流。高清HD（1280×720）是屏幕分辨率的最低要求，那些只有800×480、960×540分辨率的产品显然可以直接淘汰掉。

在摄像头方面，800万像素后置摄像头，130万以上像素前置摄像头是最基础的需求，很多产品还开始普遍采用背照式的产品，拥有媲美傻瓜相机的拍照性能。另外原先常为了成本被省掉的闪光灯，因为用户对拍照能力的需求和扩展应用能力（如手电筒等），成为这些手机不可或缺的配置。

当然作为“神器”，产品外形不能太土气，厚重扎实早已是几个世代之前的手机概念了，今天，厚度超过10mm的产品显然难以引起大家的兴趣。另外针对目标消费者，彩色外壳、可换彩壳等设计也是非常受欢迎的设计。

面向未来的4G通讯标准已经被很多低价“神器”所支持，也许是中国移动在3G时代太过窝囊，因此在4G时代发力也最狠，很多国产手机系列中最早出现的是移动4G版本，价格最实惠的也是移动4G版本。已经成熟的联通3G在目前的应用中表现已经很好，移动和电信3G虽然不如联通，但能力还是远超2G时代的，也基本可满足国内用户的数据需求，是被称为“神器”的基本要求，当然有条件和需求的话，移动和电信用户最好直接跨入更实用的4G标准。另外更省电的蓝牙4.0标准、高速的802.11ac无线网络技术也成为了低价“神器”手机的普遍标配。

如果所选手机具备以上特质或更高能力，那么恭喜，综合能力很强的它无愧于“神器”称号。其实，在智能机设计制造门槛已经大幅降低的今天，红米、荣耀、红牛之外，低价“神器”还有很多选择，性价比超越它们的产品也相当不少。你不信？笔者就带大家一起看一看可以挑战这些典型产品的高性价比手机们。

中国电信的机会

由于高通的垄断，电信版手机一直缺乏“神器”之作，而随着国家发改委对高通实施反垄断调查，高通开始“主动”缩减“高通税”（国内手机厂商每出货一部手机，除支付高通芯片费用外，还要按照整机售价额外支付约5%至6%的专利授权费用给高通，这种专利授权收费模式在业界被称为“高通税”，实际收取比例会依据不同厂商上下浮动2%至3%），让电信版手机开始出现更多的高性价比产品，以最少的钱买到一款电信版“神器”不再是梦，这让很多电信用户非常开心。

联想A780E

参考价：468元
处理器：高通MSM8612四核
RAM/ROM：1GB/4GB
屏幕尺寸及分辨率：5英寸（1280×720）
电池容量：2000mAh
前/后摄像头：200万/800万像素
体积与重量：139.8×69.9×7.9mm/125g

卖点：价格最低的四核高清电信版手机，电信版高性价比神器，但这款产品已经从联想网站下线，估计只剩尾货了。7.9mm的超薄机身，3.9mm超窄边框，72%屏占比，让该机具备极佳的握持手感（图8）。

酷派5872

参考价：488元
处理器：高通MSM8625Q四核
RAM/ROM：1GB/4GB
屏幕尺寸及分辨率：5英寸（1280×720）
电池容量：2000mAh
前/后摄像头：200万/800万像素
体积与重量：140×72×8.9mm/156g

卖点：支持双网双待，性价比较高；800万像素加F2.2大光圈摄像头，拍照效果不错；支持智能节电技术，让手机拥有较长的续航时间（图9）。同样已从官网下线。



■图9：酷派5872


■图10：小辣椒红辣椒电信版


■图11：斐讯阅丰2S百度云电信手机

小辣椒红辣椒电信版

参考价：599元
处理器：高通MSM8625Q四核
RAM/ROM：1GB/4GB
屏幕尺寸及分辨率：5英寸（1280×720）
电池容量：1900mAh
前/后摄像头：500万/800万像素
体积与重量：143.3×70.3×8.5mm/140g



卖点：除电信3G之外（**图10**），还有支持移动和联通3G标准（698元），以及电信4G版（799元）可选；OGS全贴合高清屏，全视角显示，显示效果不错；前后摄像头均采用背照式摄像头，可充分满足用户各种拍摄需求。

斐讯阅丰2S百度云电信手机

参考价：648元
处理器：高通MSM8626四核
RAM/ROM：2GB/8GB
屏幕尺寸及分辨率：5英寸（1280×720）
电池容量：2200mAh
前/后摄像头：200万/800万像素
体积与重量：147×74×9.6mm/185g

卖点：作为一款入门神器，它“厚道”地配备了2GB的大内存，让运行更流畅；支持电信和联通两种3G标准双网双待；支持“阅读模式”，护眼省电，是爱书一族的很好选择（**图11**）。

这款手机仍在天猫旗舰店等网店销售，但上海斐讯数据通信技术有限公司的网站却已撤下相关网页，应该已经不是主打机型。

酷派5951

参考价：599元
处理器：高通MSM8625Q四核
RAM/ROM：1GB/8GB
屏幕尺寸及分辨率：5.5英寸（1280×720）
电池容量：2500mAh
前/后摄像头：200万/800万像素
体积与重量：149.6×77×7.9mm/149g



卖点：铝镁合金中框支架，让整机更显时尚轻盈；7.9mm超薄机身，珍珠纹理机身后盖设计，外形不错（**图12**）；支持全网通，双网双待。

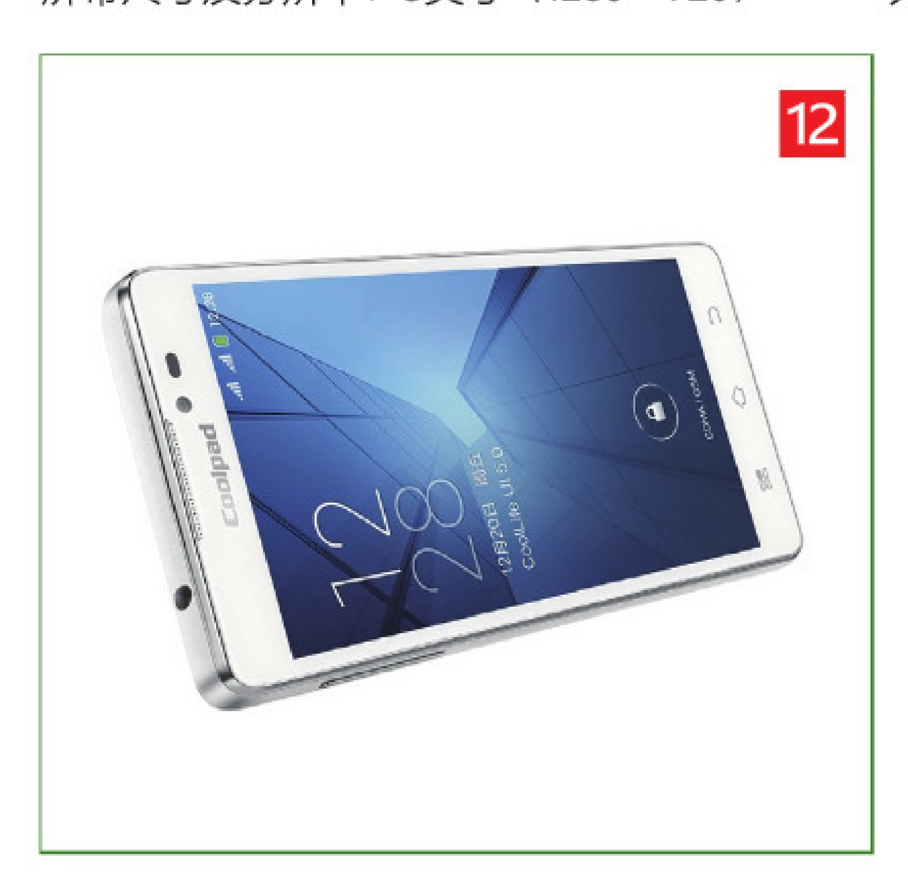
中兴Q802D

参考价：699元
处理器：高通MSM8916四核
RAM/ROM：1GB/8GB
屏幕尺寸及分辨率：5英寸（1280×720）
电池容量：2000mAh
前/后摄像头：500万/800万像素
体积与重量：139×72×9.7mm/135g

卖点：最便宜的电信4G手机之一，支持电信4G通讯标准TD-LTE和FDD-LTE，4模7频全网通；采用高通骁龙410（MSM8916）64位四核处理器，安兔兔跑分超2万，足够入门级使用；前置500万像素广角88度摄像头，自拍效果出色；支持NFC，可用于移动支付或快速蓝牙连接（**图13**）。尽管这款手机发布时间并不长，但官网上没有介绍页面，而仅有其兄弟产品，支持单卡的Q802C，这点比较奇怪。

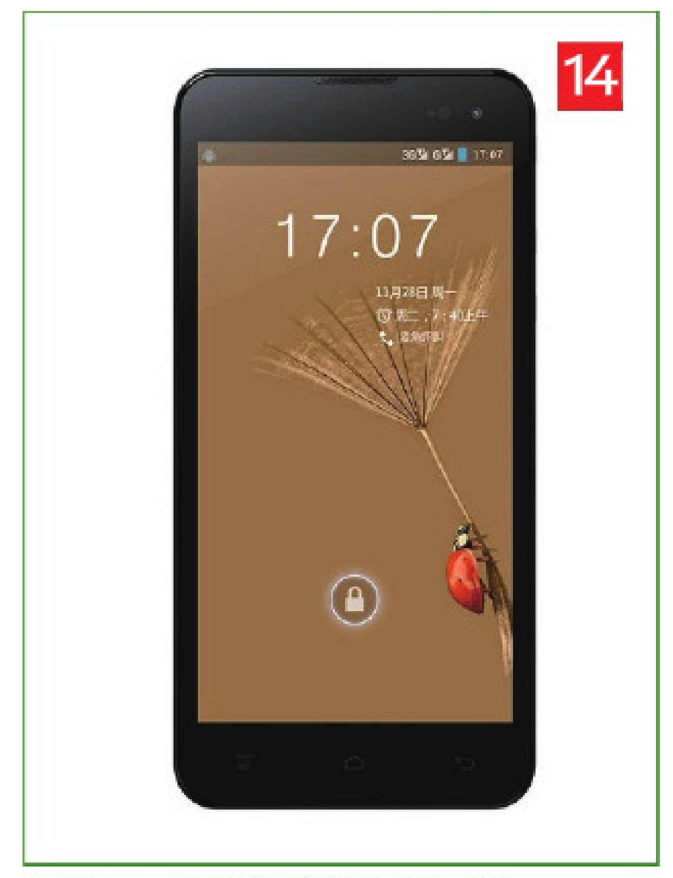
实用3G，联通阵营

由于在3G时代，联通采用的是国际上最普及的WCDMA标准，因此国内外一直不乏出色的手机产品。即使是中国移动影响力巨大的国内，手机厂商在推出3G主打机型时，





■图12：酷派5951的金属框架显得很上档次
■图13：中兴Q802D



■图14：价格实惠的海信U971

■图15：新兴品牌青橙N1小金刚

一般也不会放弃联通版，但却有可能不会推出电信的3G（WCDMA2000）制式产品，这一传统一直延续到了4G时代。一般情况下同一型号手机的联通版和移动版，在配置方面是没有什么区别的，外观也基本一样，主要区别就是支持的3G网络制式不同。另外联通和移动版手机都会向下兼容2G标准，即完全一致的GSM制式，所以对3G和4G标准无爱的联通用户也可以随意选择移动2G、3G、4G制式的手机。

联通的3G网络标准较好，速度可达光纤固网级别的21Mbps甚至更高，所以对绝大多数联通用户来说，3G手机已经完全够用了。

海信U971

参考价：468元

处理器：高通MSM8212四核

RAM/ROM：1GB/4GB

屏幕尺寸及分辨率：5英寸（1280×720）

电池容量：2000mAh

前/后摄像头：200万/800万像素

体积与重量：141.7×72.6×8.25mm/125g



卖点：虽然采用高通低端的骁龙200系列处理器，但配置较为均衡，能很好的满足用户各种需求；性价比不错，是未来399元机型的有力竞争者之一（图14）。

青橙N1小金刚

参考价：499元

处理器：联发科MT6589四核

RAM/ROM：1GB/32GB

屏幕尺寸及分辨率：5英寸（1280×720）

电池容量：3000mAh

前/后摄像头：500万/800万像素

体积与重量：141×71×7.9mm/172g

卖点：采用3000mAh大容量电池，续航较持久；32GB存储内存让人觉得物有所值；7.9毫米薄机身+2.95毫米窄边框外形小巧又手感出色（图15），耐磨的康宁大猩猩二代屏则体现出了青橙品牌的户外特性。

这款手机的卖点之一是定制，不过它已经从官方商城下架，这一特性消费者已经无法感受到了。因为已经是清仓销售，感兴趣的朋友们能否买到只能凭运气了。

酷派7298D

参考价：549元

处理器：联发科MT6589四核

RAM/ROM：1GB/4GB

屏幕尺寸及分辨率：5.5英寸（1280×720）

电池容量：2500mAh

前/后摄像头：200万/500万像素

体积与重量：149.7×77×7.9mm/148g



卖点：采用全贴合技术屏幕，透光率提升10%，色彩还原更真实自然；7.9mm超薄外观让整机更显时尚（图16），有后置摄像头偏弱的缺憾。

神舟灵雅E50 S1

参考价：599元

处理器：联发科MT6582四核

RAM/ROM：2GB/16GB

屏幕尺寸及分辨率：5英寸（1280×720）

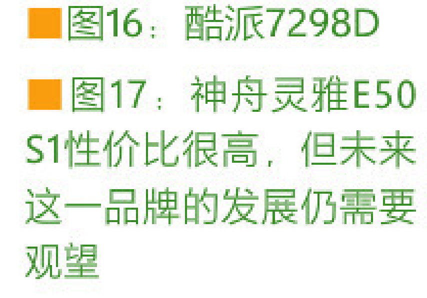
电池容量：2000mAh

前/后摄像头：500万/1300万像素

体积与重量：144×74×10mm/166g

卖点：2GB RAM+16GB ROM的存储配置很高；500万+1300万像素前后摄像头等配置，都达到了主流甚至高端机水平（图17）。

尽管神舟试水手机市场还不久，热闹的



■图16：酷派7298D

■图17：神舟灵雅E50 S1性价比很高，但未来这一品牌的发展仍需要观望






图18：可更换前后壳的天语nibiru火星一号探索版H1c



图19：红牛V5的外形与新推出的V5S基本一样

发布会场景仍然历历在目，但近期在其官方主页和网上商城中，手机产品都已经消失，我们尚不了解是何种原因，因此这款手机未来是否能得到很好的支持还未可知，被其高配置吸引的用户出手时应充分考虑。

天语nibiru火星一号探索版H1c

参考价：598元
处理器：联发科MT6591H六核
RAM/ROM：2GB/16GB
屏幕尺寸及分辨率：5英寸（1280×720）
电池容量：2000mAh
前/后摄像头：500万/800万像素
体积与重量：145.8×71×7.98mm/145g



卖点：全球独家前壳后壳均可换的手机（图18）；六核处理器集成的Mail450MP4显示核心性能强劲；2GB+16GB的内存组合很“厚道”；可戴手套操作屏幕，也能在黑屏状态下，用手势直接呼出拨打电话、拍照、音乐播放等一些功能；双卡（双网）双待，支持TD-SCDMA/WCDMA双3G。

中兴红牛V5

参考价：599元
处理器：高通MSM8926四核
RAM/ROM：1GB/4GB
屏幕尺寸及分辨率：5英寸（1280×720）
电池容量：2400mAh
前/后摄像头：500万/1300万像素
体积与重量：139×71×8.9mm/165g

卖点：与最新的红牛V5S外形和配置非常接近（图19）。采用骁龙四核处理器，大型游戏、视频、多任务运行等操作流畅；后置1300万像素摄像头，拍照功能达到专业级水平，开发团队来自中兴高端品牌Nubia（努比亚），支持独立对焦，独立测光与独立白平衡功能等；前置500万像素摄像头带有88度广角摄像头，自拍效果出色。

跑步进入4G时代的中国移动

中国移动的用户数在国内三大运营商中遥遥领先，4G网络的建设和推广最早，这也让移动4G版手机竞争最为激烈，“神器”频出。多数情况下，同款4G手机的移动版也要比联通版或电信版更便宜，相应产品竟然已经杀到了599元价位。由于移动3G制式带有明显的过度色彩，所以近期购机的中国移动用户最好跳过3G，直接选用4G制式手机。

除了2G标准和联通一样，为了争夺移动的庞大用户群，电信和联通3G、4G双卡（双网）双待手机，副卡大都支持移动2G、3G甚至4G，所以移动用户的选择面是最宽的，前述电信和联通“神器”手机中提到“双卡双待”的，基本都可直接选用。

联想乐檬K3

参考价：599元
处理器：高通MSM8916四核
RAM/ROM：1GB/16GB
屏幕尺寸及分辨率：5英寸（1280×720）
电池容量：2300mAh
前/后摄像头：200万/800万像素
体积与重量：141×70.5×7.9mm/128g



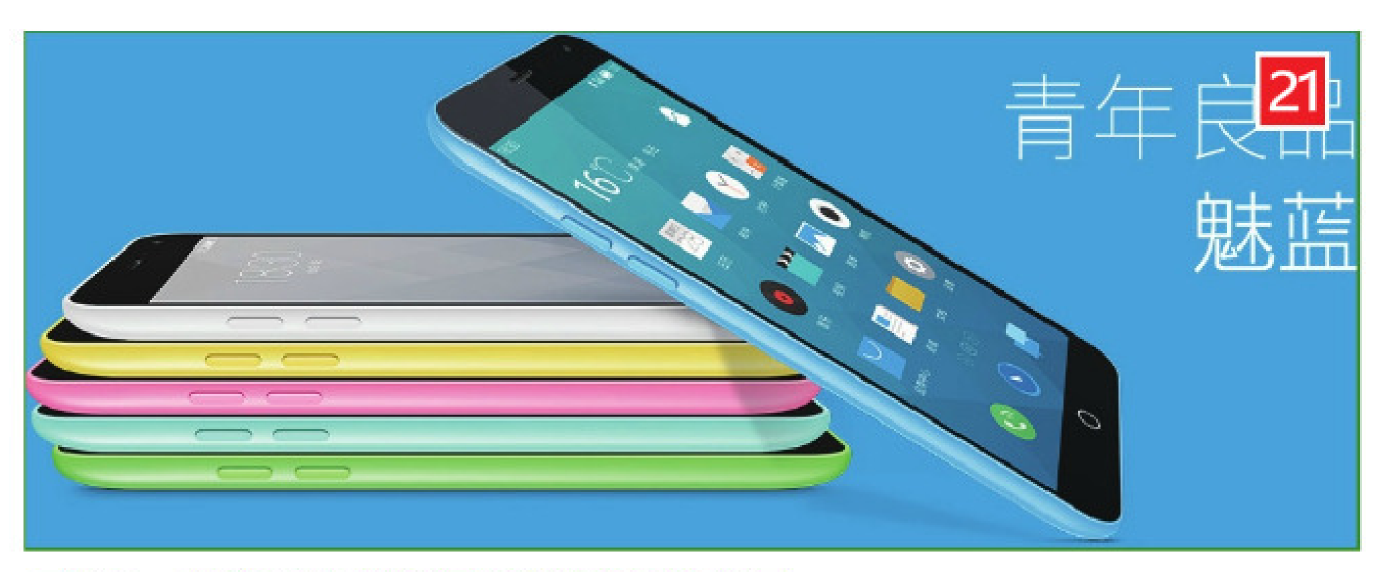
卖点：支持4G标准的最低价格手机之一，外形轻薄，造型时尚，色彩丰富（图20）；64位处理器紧随潮流；前后摄像头均为Sony第二代堆栈式，拍摄效果直追卡片机；后置三磁钢双扬声器拥有良好的声音播放效果。

魅族魅蓝

参考价：799元
处理器：MTK MT6732四核



图20：联想乐檬K3是一款相当青春范儿的手机





■图21：魅蓝手机是魅族开拓新市场的作品
■图22：性价比很高的酷派大神F1 Plus移动4G版

RAM/ROM：1GB/8GB
屏幕尺寸及分辨率：5英寸（1280×768）
电池容量：2610mAh
前/后摄像头：500万/1300万像素
体积与重量：140.2×72.1×8.9mm/128g



卖点：支持4G标准；低功耗64位处理器；可扩充容量最高达128GB；第三代大猩猩耐磨玻璃屏幕，当然还有非常时尚的外形设计（图21）。另外魅族的Flyme操作界面与其他Android手机自创UI（用户界面）不同，并非仅仅修改了操作界面、图标显示方式等，而是一种配合触控Home键的新操控方式。

酷派大神F1 Plus移动4G版

参考价：599元
处理器：高通MSM8916四核
RAM/ROM：1GB/8GB
屏幕尺寸及分辨率：5英寸（1280×720）
电池容量：2500mAh
前/后摄像头：500万/800万像素
体积与重量：141×71.5×9.3mm/155g



卖点：支持4G标准的最低价手机之一，64位处理器面向未来应用；双卡双待使用更灵活；较好的前置摄像头配置和画中画拍摄功能；全贴合工艺屏幕，支持手势唤醒；性价比高于同门的酷派 8720L，但略显厚重（图22）。

购买低价手机的注意事项

互联网销售方式的盛行，让小米这样的品牌一跃而起，这也让很多厂商看到了商机，一些新兴的互联网手机品牌应运而生，例如锤子、一加、vivo、小辣椒、大可乐、青橙、斐讯等等就是这方面的代表，这些专注于推广自有品牌的品牌在对待产品质量的态度上，与山寨机还是有明显区别的，它们只是没有小米的名气大而已。

不要贪便宜

从市场反馈的情况来看，无论是网商还是实体店，TCL、海尔、海信、夏新、天语、神舟等二三线品牌的假冒产品相对较少，三星、苹果、华为、小米、联想等知名品牌的畅销型号的假冒产品更多，而且其中还有一些并非是高端机型，消费者更容易中招，在购机时更需多加防范。

由于目前制假技术不断进步，造假者除了能在手机外形上做到和真机完全一样外，还能修改手机内部信息达到以假乱真，例如将原本256MB的运行内存容量修改为1GB，将原本2GB的存储内存容量修改为16GB，将30万像素的摄像头像素修改为500～1300万像素。对此除了看实际使用效果外，在“设置”中也能一看端倪，例如1GB内存的手机，就算原厂系统程序安装较多，也应该有至少300MB左右的可用内存，如果该机显示的最大运行内存为1GB，但可用内存只剩100MB左右，那很可能该机就是通过技术手段人为将内存容量改高了的“高仿机”或“假货”。当然，我们也可通过安装相应软件来辨别真伪，例如“安兔兔”“鲁大师手机版”等软件都具备这方面的功能，它们能通过跑分测试和对比配置信息等手段来识别高仿机。

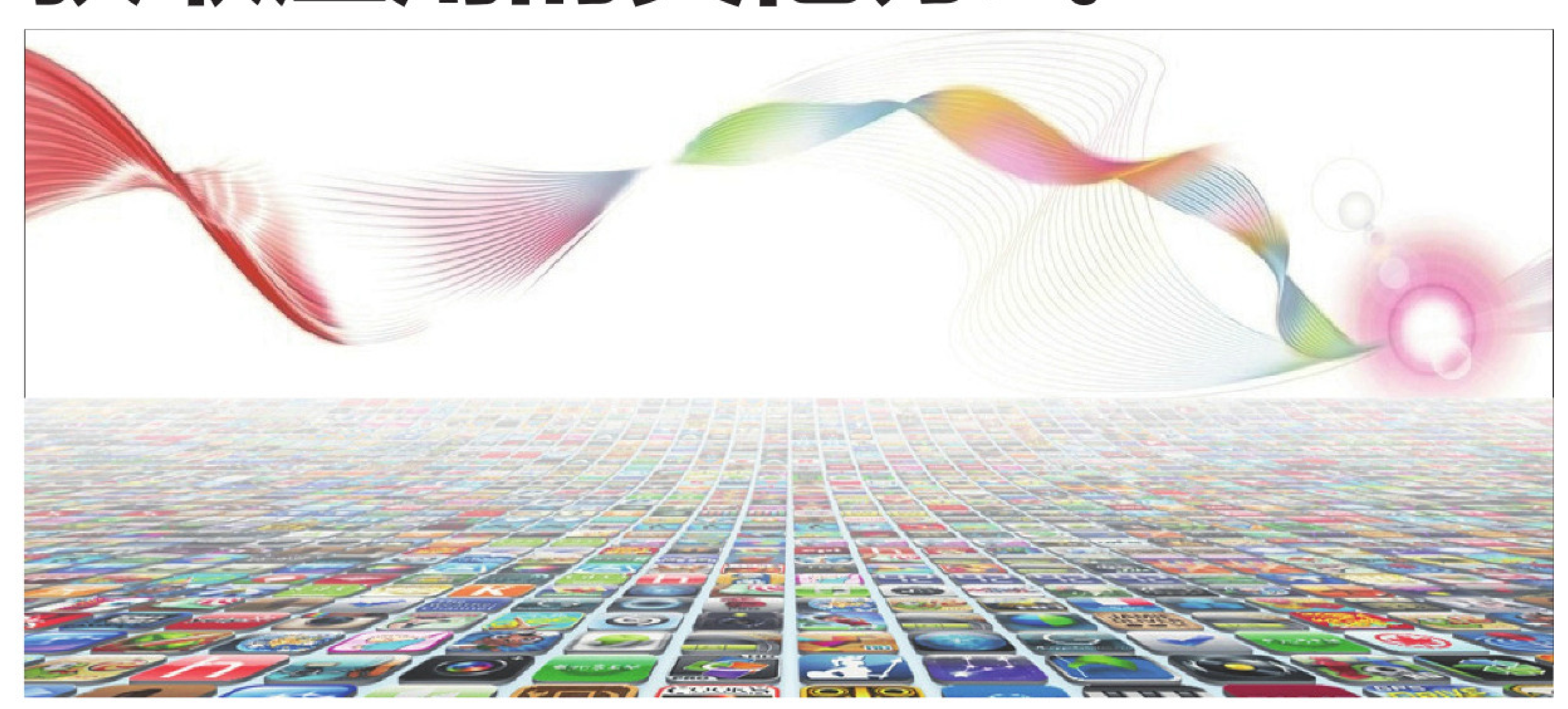
网购要谨慎

在京东、国美在线、苏宁易购等商城购买手机时，应优先选择该商城自营的产品，淘宝则优先选择天猫旗舰店。在淘宝购买手机时，要留意发货地为“深圳”的商家，山寨机和高仿机多出自该地的商家，淘宝网中该地商家中可谓十家中有九家都是经营山寨机或高仿机的商家，而且由于强大的仿制能力，多个版本的iPhone、三星手机、小米电池等都出现过仿冒品比正品更早上市，甚至抢占了市场的情况。另外一些品牌或型号名存在抄袭或误导用户的产品，基本可以确定是山寨机，例如比较出名的“Nikla”“苹果六”等。

当然无论是小品牌还是大品牌产品，都有是否适合自己的问题，加上廉价产品受成本限制明显，因此一定要全面了解其评价，特别是中差评反映的问题，最好能亲身体验过再购买。例如我们在前面介绍的大部分产品，就是笔者体验过，没有明显影响使用的问题，才能放心向大家推荐。对于没有条件大量试机的用户，例如看上了某个销售点很少的小品牌产品，那么不妨选择有7天无理由退换等保证承诺的网店尝试一下。

也许在尝试之后，大家会很惊讶的发现某些大品牌产品其实反而有这样那样的问题，例如本篇价位段中两款具有大品牌背景，且配置有一些亮点的产品联想S820E和中兴U960E我们就没有推荐，因为在实际试用中，前者的摄像头与闪光灯不同步，后者则普遍屏幕偏黄。也许在进行系统升级后，它们能解决这些问题，但笔者还是决定不在这里进行推荐了。更需要注意的是，小品牌产品或小众型号由于厂商的支持能力不足，出现软件问题也很可能更长时间得不到解决，更需要全面了解再下单购买。

独辟蹊径
获取应用的其他方式



■天津 半神巫妖

网络世界是兼容、并包与开放的，移动互联网更是如此。在开创时代的苹果应用商店上线7年之后，无论是iOS系统还是Android系统，其应用数量都已经超过了百万，并且仍在飞速增加着。如何在浩瀚的应用海洋中发现自己心仪的产品，或者说如果才能做到不遗漏那些精品应用，便成为了新时代的一个课题。

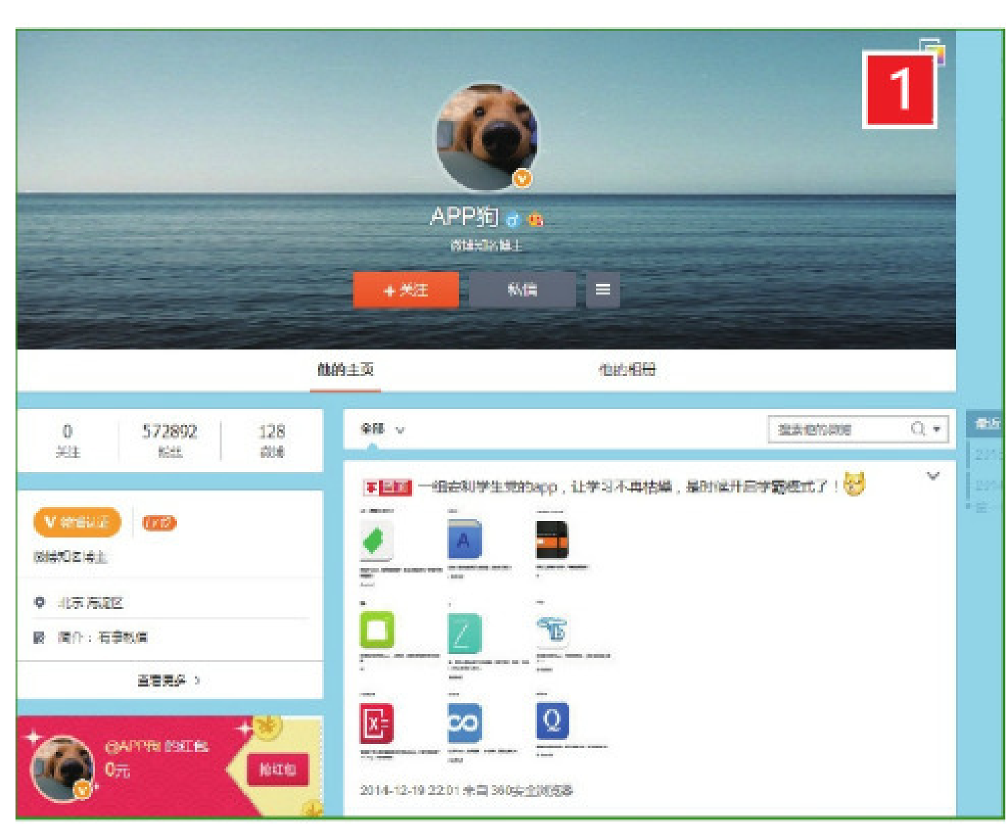
当然，Android系统下的各种应用商店、苹果助手等软件每天都在更新，都在向广大用户推荐着那些值得下载的新应用。但在百万级的应用数量面，这股力量还是略显不够，特别是Android系统，各种第三方商店都难免出现大量遗漏的应用。无论是喜爱搜集独特而有趣应用的搞机玩家，还是喜欢尝鲜的数码硬件发烧友，都不可能尝试所有的应用商店来寻找一款冷门应用/驱动；而更多的普通用户，则干脆就懒得去了解和使用那么多的应用商店，那么不妨试试下面这样另类的应用介绍和获取方式，不用到处寻找，不用安装其他应用，甚至不用离开自己的手机就能找到自己需要的应用。

微博

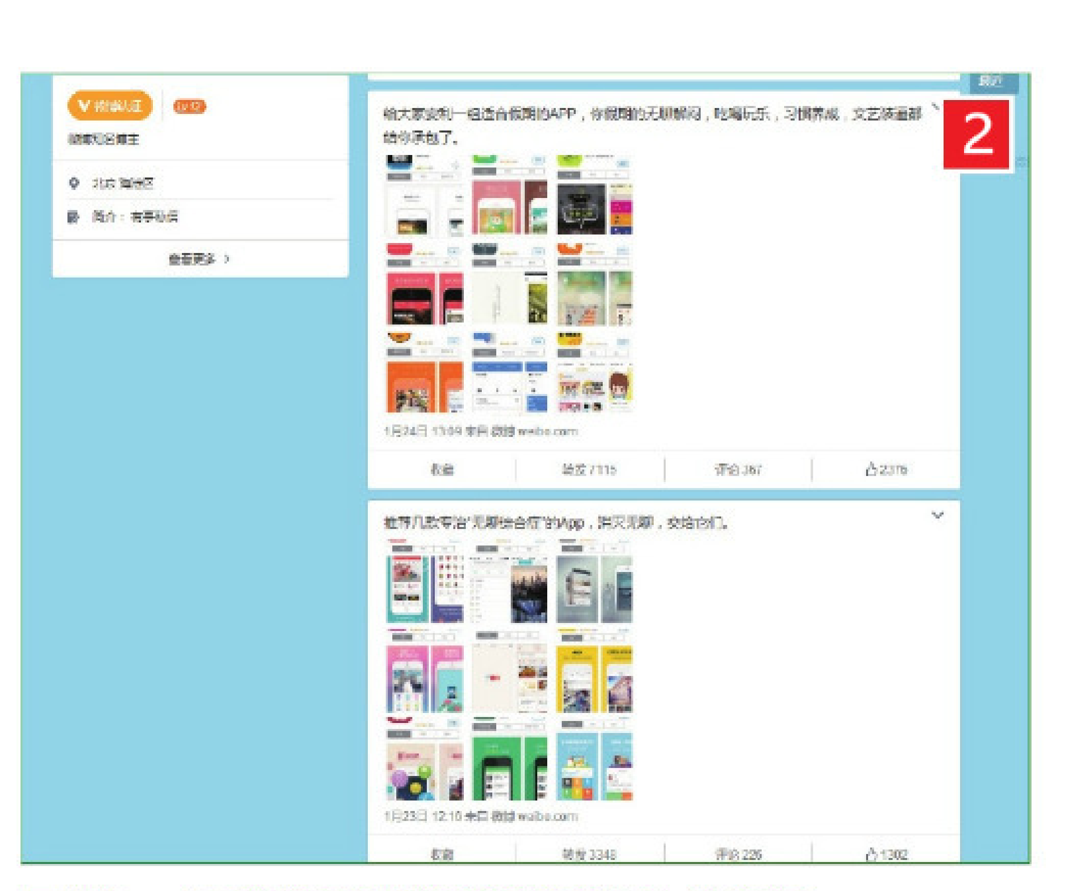
作为中国最早的自媒体社交网络平台之一，微博，或者特指的新浪微博虽然经历了一些危机，但在信息分享的质量上始终处于较高的水平，而且从新浪微博上还能获取最新的应用资讯。

APP狗

这是一个拥有57万粉丝的应用推荐类微博账号，他的主人是一个居住在北京海淀区



■图1：APP狗推荐应用一般以9个为限



■图2：APP狗的应用推荐涵盖范围十分广泛



■图3：APP每日推送有自己的客户端

■图4：APP每日推送的频率高得惊人

的普通智能手机爱好者。在笔者看来，APP狗的微博最符合心中应用推荐的自媒体标准，那就是精准和精品：精准指的便是针对特定用户，精品则意味着推荐应用的数量少而精。

APP狗这个微博更新的频率一般为一到两日一次，每次都会针对特定用户推荐9个应用——这个数量恐怕与每一条微博所能上传的图片限制不无关系（图1）。APP狗每次针对的特定用户比较有意思，有时候非常专业，比如《几个学习小语种的APP》《九个阅读类应用》等等；但有时又比较搞怪，比如《推荐几款专治“无聊综合症”的APP》《分享几款剁手利器》等等（图2）。

APP狗的优势在于较快的微博更新频率、精准精品的应用推荐、针对用户范围广泛。而此微博的劣势在于推荐应用均以应用商店内截图方式展现，缺少下载地址链接，并且百分之九十五都是iOS系统为主，缺乏Android系统的推荐。

APP每日推送

这是一个拥有76万粉丝的应用推荐微博，与APP狗纯属民间性质不同，此微博有蓝V认证，也就是以公司的名义来运用微博，除了这个微博外，它还有自己的手机客户端（图3）。

APP每日推送的更新频率比较高，几乎做到了每小时更新一次（图4），但与APP狗不同，每次只为大家推荐一款应用。这种推荐频率和方式的好处便是可以详细介绍所推荐的应用，并且附上下载地址链接；缺点则是缺少同一类应用的归纳总结。

APP每日推送虽然只是一个微博，但却为自己设立了许多栏目，这些栏目以##的方式做索引，便于用户分类观看。这些栏目包括：限免APP推荐、免费APP推荐、神奇周四等等，大家由此也可以看出，这个微博多以免费应用推荐为主，其内容却五花八门无所不包，从照片的光影处理再到限免游戏。

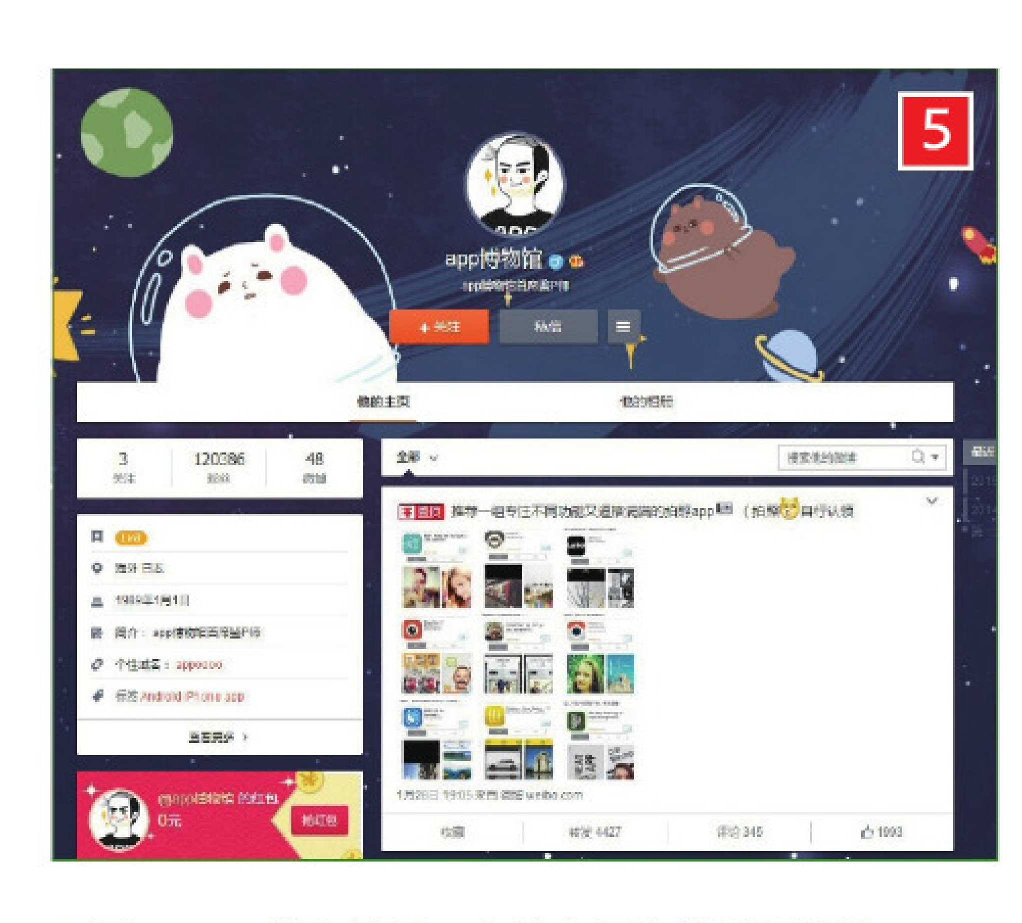
总体来说，APP每日推送的优势在于更新频率较快、推荐应用介绍详细、附有下载地址链接、几乎全部为免费或限免应用；劣势在于缺乏同类应用的归纳总结、Android应用数量不足。

APP博物馆

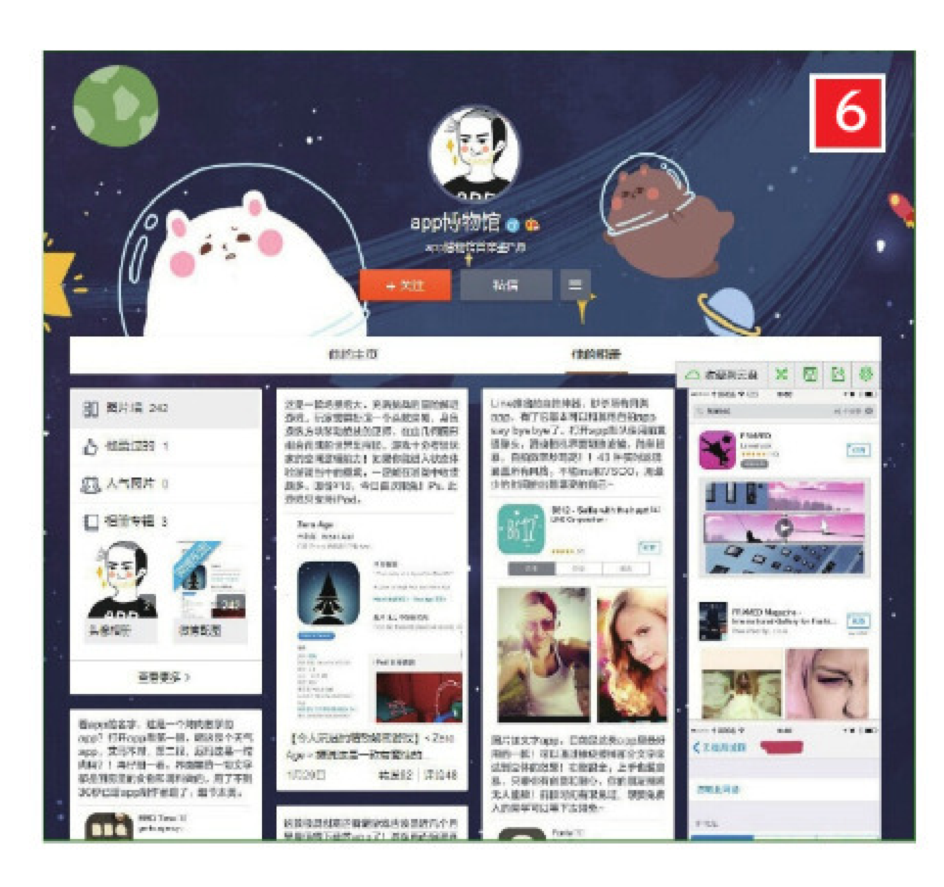
作为应用推荐类微博的新军，APP博物馆基本集合了上面两个微博的主要特色，既有同一类型APP的集中推荐，又有单一限免、精品应用的介绍，偶尔还会有一些疑难问题解答（图5、6），比如前几天出现的苹果应用商店白屏如何解决等等。而与上面两个微博不同的，则是APP博物馆的应用推荐里包括了不少游戏，这对于手游爱好者来说无疑是一个好消息。

APP菌

作为一名拥有163万粉丝的博主，APP菌比上述几个微博都要知名得多，据说它的主人还是个女孩子，这更让APP菌所推荐的



■图5：APP博物馆是一个潜力巨大的新兴微博



■图6：APP博物馆的博主在日本，这也影响了主页风格





■图7：百万粉丝的APP菌
■图8：APP菌定期有抽奖活动

应用更加适合女性用户一些（图7）。比如这个微博目前置顶的推荐应用，便是45款修图利器……是的，APP菌所推荐的应用都是以十几甚至几十的数量，信息量非常大，并且多以生活为主，比如考试、美食、美图等等，定期这个微博还会举行抽奖活动，非常符合百万粉丝的高大上。女性化的微博语言与可爱的表情符号也是APP菌的一大特色（图8）。

应用本身

如果说微博这个社交网络平台在推荐应用时带有一定的自媒体性质的话，那么有一些应用本身就是一个自媒体，而这些自媒体在推荐应用上拥有更为便利的优势，比如直接点击便可以进入应用商店开始下载等等。

享应

这是一个打着“颠覆你的应用世界”为口号的iOS系统下的应用推荐类APP，蓝色的图标和主界面十分亮丽清新，看得出是一款精心制作的应用（图9、10）。

享应不但界面与新浪微博官方应用十分类似，其核心推荐机制也类似微博——那便是用户自行推荐分享（图11）。主界面的上方显示了三大栏目：精选、分享和疑问。

精选栏目无疑便是享应官方为大家精选出的应用，其实这些应用也是来自于用户本身。分享栏目便是大家自己推荐的应用了，只不过与精选栏目不同，分享里的应用没有经过享应官方的筛选，任何用户随时推荐的应用都会出现在这里——可以说精选栏目就是来自于分享栏目，只不过经过了享应的筛选。最后的疑问栏目是一大亮点，注册享应的用户可以在这里提问，索取自己所需要的应用，然后等待其他用户的推荐。

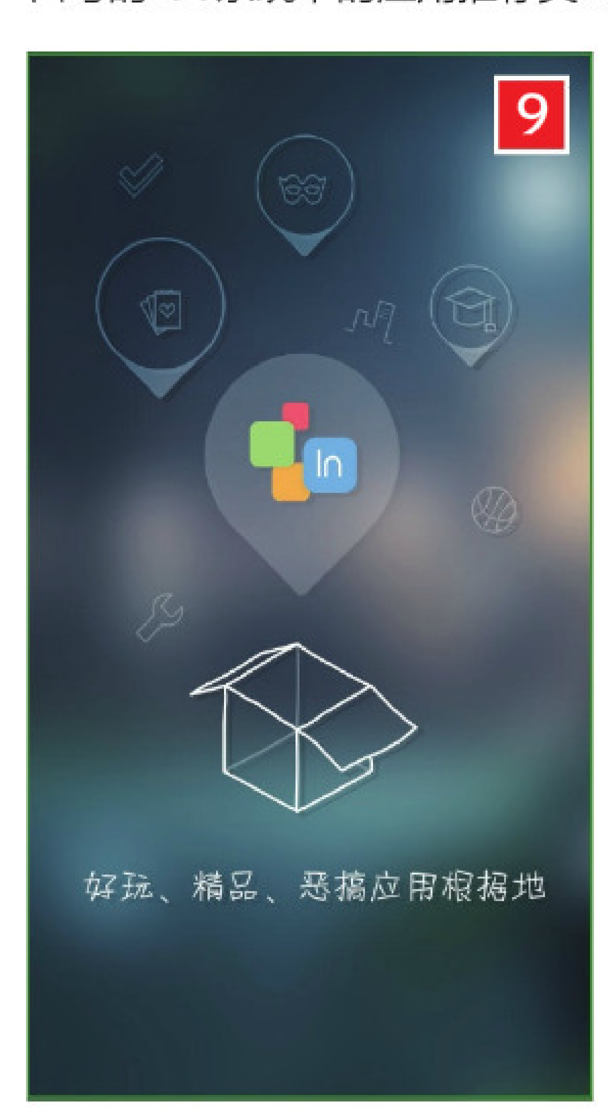
在主界面的下方，有着与微博非常相似的“发现”“消息”和“个人”栏目，甚至中间也有一个加号，点击加号便可以分享自己想要推荐的应用或者提出疑问。享应的“个人”栏目十分丰富（图12），有“我的拥有”“我的收藏”“应用超人榜”甚至还有“附近的人”。由此可见，享应是一个已经形成自己生态圈和用户群的专业应用推荐APP，值得大家的下载。

最美应用

这款iOS应用的口号是“改变你的手机世界”，它的设计十分简单，分为：每日最美、限免推荐、发现应用、文章专栏、美一下我、我的收藏等栏目（图13）。每日最美顾名思义便是每天推荐一款应用给用户，这款应用不限题材、不限是否收费，而只是源于最美应用官方的“审美”标准。

与享应不同，最美应用为每一款推荐的应用设计了子界面，在主页点击一款推荐应用的简介后，直接进入子界面，里面是最美应用官方的详细介绍和分析，辅以大量图片，十分直观。这种设计可以最大限度地让用户了解应用，是笔者比较喜欢的方式。

限免推荐当然就是是免费应用的推荐，



■图9：享应的UI设计十分精美



■图10：享应中的精品很多



■图11：享应有着智能化的分类管理



■图12：享应的个人中心内容十分丰富







■图13：最美应用的栏目十分明确

■图14：最美应用的专栏文章可以让用户了解app背后的故事

■图15：鲜柚应用的主界面内容有些过多

发现应用栏目则是与享应里的分享一栏对应，注册用户可以在这个栏目里分享自己想要推荐的应用，从而获得点赞的鼓励。文章专栏则是最美应用的一个特色，这个栏目每隔一段时间便会发表一篇文章，基本都是各大精品应用的制作人或者APP工作室的CEO访谈等等，对于应用爱好者来说多了一个了解APP背后制作秘密的机会（图14）。

鲜柚应用

这是一款声称“每天都会有惊喜”的应用推荐类APP，也是各大平台上最早出现的一批同类应用，发展至今已经形成了品牌，包括Android鲜柚桌面等产品每天都在为广大用户服务着。初次进入鲜柚应用会有一种杂货铺的感觉，因为它将自己的主界面做成了一种手机主屏的风格，所有栏目都尽量展示在第一层（图15）。

这些以应用图标形式展示的栏目包括个人中心、讨论区、精品限免、精品免费、小编推荐、下载榜单、大厂新作、游戏、工具、娱乐、中国排行、美国排行等等。甚至在最后还有一个添加分类图标，可以添加更多的栏目上去。只不过在笔者看来，这些栏目多少有些雷同重复之嫌，比如iOS8这个栏目里的应用与苹果推荐栏目的应用就基本相同。

点击进入每个栏目后，会发现应用排列十分紧凑，每一个应用只有一行简介、打分和价格，具体内容要点进去才能知晓。好在点击进去之后的介绍还是比较丰富的，甚至还有用户评论和相关应用的链接，十分便利，只是下方的广告经常遮挡视线。

除此之外，鲜柚应用还有两点值得点赞，那便是主界面左上角的开启相机扫描功能和右上角的搜索功能。其中搜索功能是全局搜索，可以更快地通过对关键字的搜索找到心仪的应用，大巧不工。

浏览器

对于iPhone或者Android系统手机用户来说，手机自带的浏览器很多时候并不能完全满足需求，尤其是iPhone上的Safari浏览器，更是缺少一些必备的功能。因此，手机浏览器本身便成为了一款装机必备的应用，而这些浏览器在某些程度上也成为了一个平台，或者说一个入口，连接起了更为广泛的移动互联网世界。

UC浏览器

作为手机浏览器中知名度较高的产品，UC浏览器以其简介的UI设计、便捷的服务入口广为著称（图16）。初次进入UC浏览器，除了最上方的URL输入栏外，中上部的新浪、百度、淘宝、赶集等服务的图标尤为突出（图17），可以看出UC浏览器是一款专为国人设计的手机浏览器。

除此之外，UC浏览器的小说阅读与视频观看也是一大强项，这里不再赘述，重点

■图16：UC浏览器的主界面极其简单



■图17：UC浏览器可以添加的网页应用很多







■图18：QQ浏览器的推荐栏目做的不错

■图19：QQ浏览器自然少不了推广一下腾讯的产品，例如QQ彩票

■图20：相比UC的苹果风，QQ浏览器看起来很安卓

要提到的，是UC浏览器所自带的网页应用。众所周知，随着轻应用的兴起，网页应用已经从应用市场上的另类成为了一种趋势。点击UC浏览器右下角的箭头图标，便可以进入网页应用栏目，在这里大家可以看到包括淘宝、天猫、奇趣百科等在内的网页应用。用户点击添加按钮，便进入了网页应用的添加页面，在这里别有洞天，仿佛进入了一个崭新的应用商店一般。

UC浏览器的网页应用分为推荐、热榜、首发、分类四大项，其中推荐栏目包括了常用名站、每日推荐、阅读小说、游戏好玩、工具万能、资讯头条等分栏目；热榜和首发则是各种知名应用的排列推荐。面对这些应用，用户只需点击添加按钮，便可以直接打开，十分方便。有人会说这些应用都有APP下载，为什么还要在UC浏览器里添加呢？其实原因很简单，一是可以节省手机的硬盘，二是将网页应用集中在浏览器这一个APP里，更为直观。当然，避开各种应用商店的审核多少也成为了轻应用的优势所在。

在流量使用方面，UC浏览器依托于U3内核的云端架构，使得其流量消耗颇为节省，这一点值得称赞。

QQ浏览器

QQ浏览器是一款腾讯出品的手机浏览器，在轻应用的推荐上，它比UC浏览器更为直接，可以在主界面添加各类标签。其类型也分为推荐、名站、排行、分类、搜索等等。在推荐栏目里包括了大家正在看、精品推荐等等，排行则分为三种排行榜：上升最快、人气最高与最新上架。分类里包括了基本的几个类别，比如：生活助手、实用工具、搞笑娱乐等等，只不过多出了一个腾讯专区，可以添加各种腾讯出品的轻应用（**图18、19**）。

与UC浏览器相对简介的主界面不同，QQ浏览器的主界面十分丰富，包括每日头条、最常访问、小说书架、热门视频、购物狂欢节等栏目一应俱全。其实这些栏目都可以被看作是一个个的APP，方便那些喜欢一个APP搞定一切的用户使用（**图20**）。

与UC浏览器相对节省流量相比，QQ浏览器在流量方面并无优势，但页面打开速度上更胜一筹，最高速度可达到400多KB/s。

Google Play

手动安装谷歌服务框架

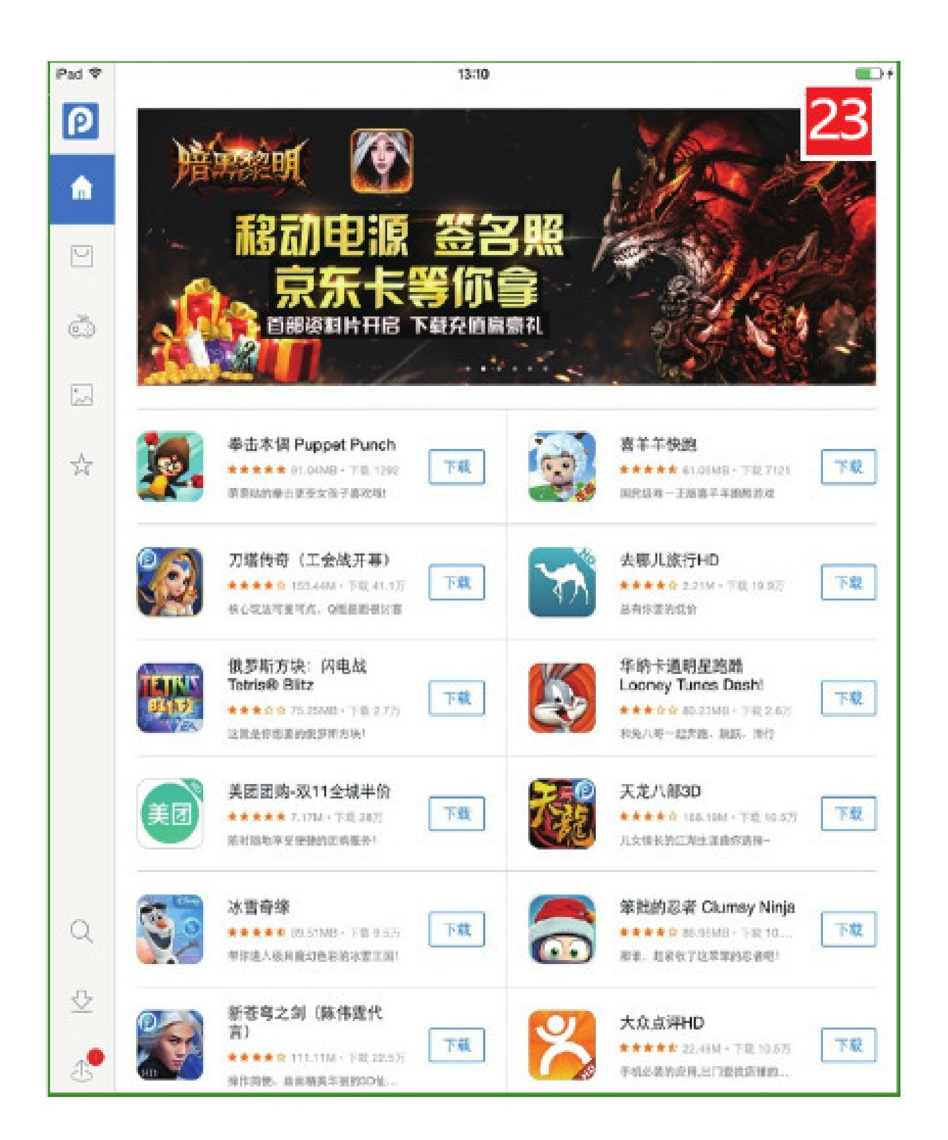
虽然国产手机或者说除了iPhone外的大部分智能手机都是用了谷歌出品的Android系统，但限于众所周知的原因，国内用户的手机里由于没有内置谷歌服务框架，导致众多谷歌服务不能使用，其中就包括了著名的Google Play——谷歌原生应用商店（**图21**）。

虽然国产手机各品牌自带的应用商店已经基本能满足大家的需求了，但毕竟Google Play不仅仅是一个应用商店，很多需要通过商城验证的游戏也无法进行，很多APP也无



■图21：无法使用谷歌应用商店确实是国内用户的一大遗憾





■图22：没有对google play的支持，很多游戏无法验证

■图23：PP助手越来越像一个应用商店了

法保持同步（图22）。

手动安装谷歌服务框架，是很多用户的Android设备进入Google Play的唯一途径，这里为大家介绍一些手动安装的心得。

首先，用户需要下载谷歌基础服务包，其中GoogleServicesFramework.apk是谷歌基础服务框架，ContactsSyncAdapter.apk是同步联系人的服务接口，CalendarSyncAdapter.apk是同步日历接口，Google Play.apk顾名思义便是谷歌应用商店的APP了。

其次先安装GoogleServicesFramework.apk，因为它是一切谷歌服务的基础框架。至于GoogleContactsSyncAdapter.apk和GoogleCalendarSyncAdapter.apk可根据需要选择是否安装，不需要同步联系人和日历的可以选择不装，当然要想享受Gmail的各种同步服务，这两个apk也势必选项。

最后一步就是安装Google Play.apk，只不过安装之后不要点击打开，而是要首先进入data/APP目录下找到这个com.android.vending-1.apk文件，将其复制到system/APP目录下。重启设备之后便可以进入Google Play了。

翻墙路由器工具

此种方法除了需要一部Android设备和谷歌商店应用外，还需要翻墙路由器。首先，我们从网上下载谷歌应用商店的apk文件，也就是上一种方法里的Google Play.apk。然后从网上搜索翻墙路由器进行安装，然后打开安装好的翻墙路由器，点击授权。然后便可以退出翻墙路由器主界面（保持后台运行），便可以打开谷歌应用商店了。

应用助手

对iOS这种极其限制用户权限的系统来说，想要在苹果应用商店之外的途径获取APP十分困难。很多时候厂商为了避开苹果官方的审核，采取了直接安装的方式，而这种方式则明显缺少一个统一的途径。这个时候，各种助手类的软件应运而生，这类软件很多时候自己并不出现在苹果应用商店里，更多借助PC客户端，但却可以做到只有越狱才能完成的事情——比如安装免费应用。

PP助手

这是一款较为知名的苹果助手类APP，如今已经出了自己的Android版本，用户需要前往官方地址http://pro.25pp.com/下载它的iOS及Android版本。同时，PP助手的iOS和Android版本都相应配套一个电脑版，用来解决APP出现的各种技术问题。

最初的PP助手打出的是“不越狱也能安装免费游戏”的口号，可以说是一个擦边球应用，尤其是在iOS系统上，满足了那些既不想花钱买应用，又不想越狱的用户需求。但是随着发展，PP助手越来越走向正规化，已经具备了一个应用商店的雏形（图23）。

在最新版的PP助手界面里，我们可以清晰地看到各种分类层次分明，最新的应用一个不落。当然，iOS系统下的PP助手还保留了可以安装免费应用的福利，并且一如既往地解决了这些灰色地带应用的升级问题——那便是进入PP助手统一升级。

不过由于PP助手明显带有破坏知识产权的嫌疑，所以苹果官方应用商店始终不予上架，这也导致了了这款应用每隔一段时间便会出现闪退，只需要打开它的电脑端，点击修复闪退即可。最新版的PP助手甚至自带了一个修复闪退的APP，连打开电脑都不用了。

快用苹果助手

这也是一个电脑端配合手机应用的助手类软件，只不过它只支持iOS系统的设备，也就是iPhone和iPad。与PP助手一样，快用苹果助手也将自己进化成了一种应用商店的模式，为广大用户推荐应用，尤其是免费应用。也就是说，快用苹果助手也做到了不越狱便可以安装免费应用（图24）。

由于技术上的一些障碍，比如苹果限制了共享账号，所以快用苹果助手出现闪退甚至无法安装的频率要比PP助手高一些，虽然官网上有很多解决方法，比如修改智能手机或平板电脑的系统时间等等，但这些方法无疑都降低了用户体验。P



■图24：快用苹果助手的闪退几率仍很大

智能家居
一次无法预料的跃进

■北京 术士

10年前，为了能舒服踏实地在家看电影，还在上初中的我省吃俭用用了不知道多长时间终于买了一台国产MP4播放器，也就在买回家的那天晚上，涉世不深的我学到了USB2.0有“高速”和“全速”一说，一快一慢，非常“幸运”，我的那台MP4采用的是慢的那种解决方案。有多慢？一部3GB的电影生生传输了一个小时。

这个不咸不淡的小故事只是我们“拨号生活时代”的一个小缩影，而本文要着重探讨的智能家居就是生活从拨号时代迈向宽带时代的出色解决方案。



在开始正文之前，咱们先聊聊何为智能家居。扔掉一切从厂商或者科技媒体那里得来的智能家居的概念，来说说笔者对于智能家居的四点理解：

1.家居硬件之间统一的连通协议。

2.“智能”的操控方式一定要比传统的操作方式简便、快捷。

3.能够迎合主人习惯。

4.能够根据环境自行调整为最佳状态。

姑且可以称这四点为智能家居的四定律。在这四点里，1、2可以说实现起来非常便捷，那么最最重要的就是第3、4点，智能硬件可以迎合主人的习惯和根据环境自行调整，这也是智能之所以为智能的灵魂条件。

笔者家里有一些挂着智能称号的产品，比如说之前买的一个智能灯泡，特点是可以通过手机蓝牙遥控改变颜色和亮度，实现了一个灯泡为灯泡基本的需求，智能在了哪里呢？我不知道。既然是智能灯泡，这个灯泡的个人追求就应该是非常明白：什么时候该亮，什么时候该灭，听懂主人的要求，甚至可以在我玩游戏的时候配合游戏画面的颜色改变自身的颜色，这样才可以称为智能嘛！

不过话还是不能说死，智能硬件刚刚起步，任何没有军事应用背景的科技进步都需要商业化的推进才能越来越好，我们对现阶段的“宝宝级”智能硬件应该多一些宽容和理解。不过既然说到了商业化，那么对于商业化来说普及度是一项非常重要的条件，毕竟只有大多数人都用上，这个行业才能健康的进步。

智能家居普及的瓶颈

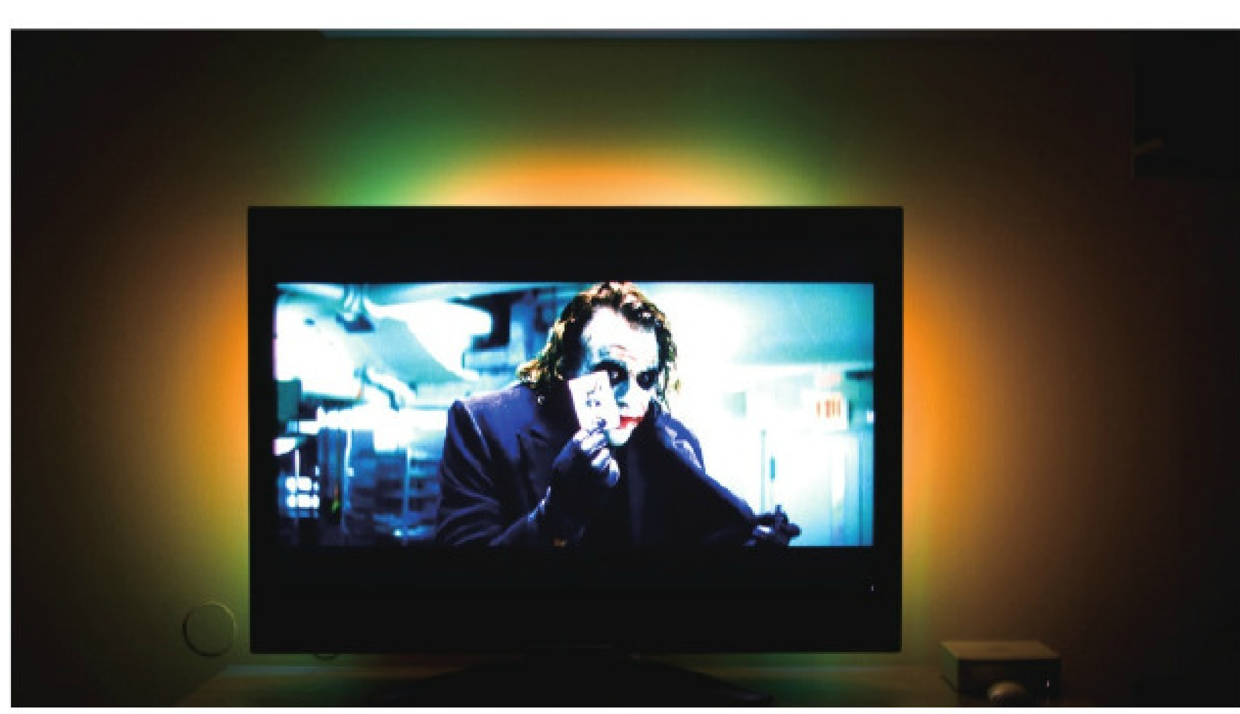
行业规范不统一，缺乏大号召力的企业。智能家居的一个重点就是房间内各种电器能够联通到一起，比如门外的动作感应器知道房主每天八点半出门，那么窗帘就应该知道七点半缓缓拉开，咖啡机知道七点开始煮咖啡，音响知道应该播放一曲主人喜欢的舒缓音乐。仅仅是起床这一个场景就应用到了五种电器，而对于商业市场来说，一家公司把产品线铺的这么广还能做精品活下去是完全不可能的，比较优秀的解决方案就是形成行业同盟，制定统一标准。

现在小米在国内提供了比较成熟的轻度智能家居解决方案，小米的做法是收购或者投资一些智能硬件公司，虽然没有制定行业标准，但是因为大家都听小米的，所以形成了一种自家兼容的模式，那么话说回来了，小米为什么不站出来制定智能家居的行业标准呢？

想想HD-DVD标准和Blue-Ray标准，还有USB和Lighting，任何上升到行业标准的行为都有着巨大的暴死可能，也就是苹果的硬件受众太广，改个物理接口啥的还OK，假如苹果做个新标准取代WiFi，那也是作死。

门槛高，价格贵。现在成熟的智能家居解决方案不是没有，但是做一套下来的成本绝对超过了单纯的高大上装修的成本，而且成熟的解决方案多为有线式，完全无法满足互联网一代对于无线控制的高要求。价格对于产品普及的影响有多大？看看红米手机和小米手机的预订量就知道了。由于缺乏行业标准，智能电器仅仅是少数，可选择面非常窄，也许排去智能因素，这个智能硬件根本就没有干好自己的本职工作，所以性价比是一件非常纠结的事。如果智能家居行业解决了以上的问题，那么彻底普及指日可待。









左上 Xbox One想从游戏房走出来，占领客厅
左下 根据显示内容变换背景色彩的电视背光灯
右上 较成熟的智能家居解决方案
右下 苹果为Airplay设想了许多应用场景

智能家居应用的场景

返回文章开头的四定律，想要真正做到智能，仅仅是方便地遥控是完全不够的，对于主人行为的判断和周围环境的理解是智能家居的一大考验。

《钢铁侠》相信大家都看过，里面的Javis就属于智能家居中控的典范，他非常了解Tony的习惯和性格，也非常了解环境的现状，给主人列出的选择非常符合主人的特点。

反观现在的互联网智能家居，归根结底只是遥控家居而已，一切的选择都需要靠使用者做出，和传统家居的区别仅仅是把选项做到了手机App里面，所以说智能家居的路还很远。

小米的智能家居野心

泛泛地说完智能家居的现状，现在让我们来看看当前都有哪些品牌在致力于智能家居的开发实践。

小米作为国内把智能家居放到公众眼前的先行者，很有必要单独拿出来说一说。小米做智能家居，有着得天独厚的优势——号召力。小米的号召力分两点，一是对年轻人的号召力，二是对于产业的号召力。

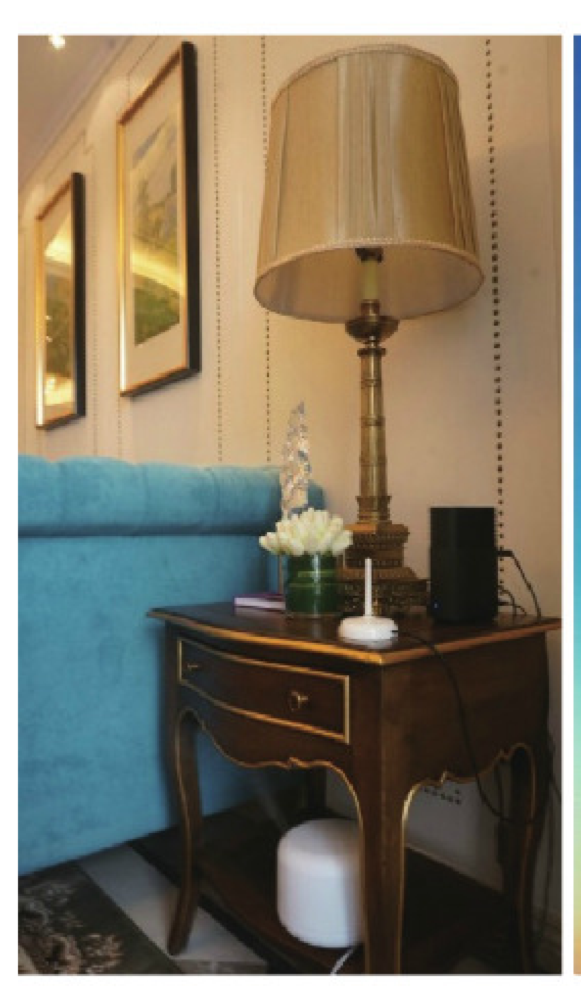
小米从MIUI起家，在当了一年的面壁者之后“小米1”终于破壁而出，一年的时间对于互联网行业来说或许很长，但是对于小米来说，一年的时间积攒了2000万粉丝的成绩相当于神话。当年愿意折腾安卓刷机的就是一批愿意自己动手的年轻人，这些人有很大一部分可能都是自己所在小圈子里面的言论领袖，而后小米一次次做价格屠夫，在相当亲民的价格上推出过得去的产品，一次又一次为自己拉拢用户，如今的小米就算不能让你掏钱买东西，也能让你知道他又出了什么新东西在抢购。小米的一举一动传遍网媒、平媒甚至TV媒体的体量，让小米对用户的号召力空前巨大，正是因为拥有了这种号召力，小米才敢做用户需求率本就不大的智能家居。

另一方面，对于行业来说，小米庞大的粉丝数量就是稳定合作的金钥匙。举例来说，小蚁智能摄像头如果作为一款单独的产品推出销售，砸出水花的涟漪都飘不出一米，但是在和小米进行合作之后，简直是扔了一辆卡车在水里。如果说之前单打独斗的智能硬件产品完全无法满足用户需求的话，小米的这步整合做得非常好。文章开头笔者说了统一标准的事情，小米实际上已经开始发力了。雷军和董明珠的20亿赌局知名度不低，看起来只是个一时起意堵气的事情，但是这个赌局的背后绝对不简单。在赌局开始后不久发生了两件事，一是小米12.66亿元战略入股美的，一是格力打算投资150亿进军智能电器行业。可以看出雷军和董明珠都在智能家居上押了大宝，两大传统电器制造企业要向智能化迈进了。这也就是小米的行业号召力。

除了制造业之外，智能家居的舞台——“家”也被小米考虑到了。1月19日，以“颠覆创新赢在未来”为主题的“中国房地产产业链主题峰会暨第十六届CIHAF中国住交会”在北京国家会议中心开幕，金地与小米拟定在杭州合作“中国首个互联网住宅”项目。小米与地产商合作目的显而易见，并不是为了让网民去抢那几千套房子，而是在一个实打实的小区里种满小米的智能家居产品和服务。目前杭州项目的样板间尚未曝光，不过我们可以从北京的样板间中感受到小米的野心。

位于北京海淀区的样板间为常见的三室两厅布局，约150平方米左右。在客厅中有大吊灯、落地的玻璃门、古典油画等等，整个装修看起来很豪华。可能是为了更好的信号覆盖，小米路由放在靠墙沙发的小桌台上，整个房间以小米路由为控制中心，以此为平台把可联网的智能设备协调起来，实现统一管理，目前在现场的设备有空气净化器、空调、加湿器、摄像头、面板开关、智能插座、窗帘、咖啡机以及红外感应器。

灯光、窗帘、摄像头、家电厨电等等都可以通过小米路由App来实现，并通过摄像头和各种传感器，在手机上随时查看家中情况。当你离开家，它将自动开启动作检测功能，一旦出现险情会立刻开启录像功能，及时报警通知你。在现场可以体验多种模式，比如起床模式、上班模式、外出模式等，在起床模式下，小米路由器会通知灯泡打开柔和的灯光、电视开启然后播放音乐，同时视频监控打开，相应画面会投在电视上，你可以看看孩子有没有睡醒或者偷喵一下你的猫在干什么，在外出模式下，家里的开关会依次关闭，窗帘自动拉上。小米智能家居配备一个不消耗任何能量的开关，你可以随意把它放在任何地方，需要时拿起来就可以遥控灯的开关，它依靠的是机械能转换的能量，你每按一次都是在进行能量转换。







左 样板间中的小米路由放置在台灯附近
中 小米路由的App界面，在这里监控所有设备
右上 小米智能路由器，这个路由“胃很大”
右下 如果没有小米加入，小蚁智能摄像头根本不会受关注

未来的智能家居是什么样子?

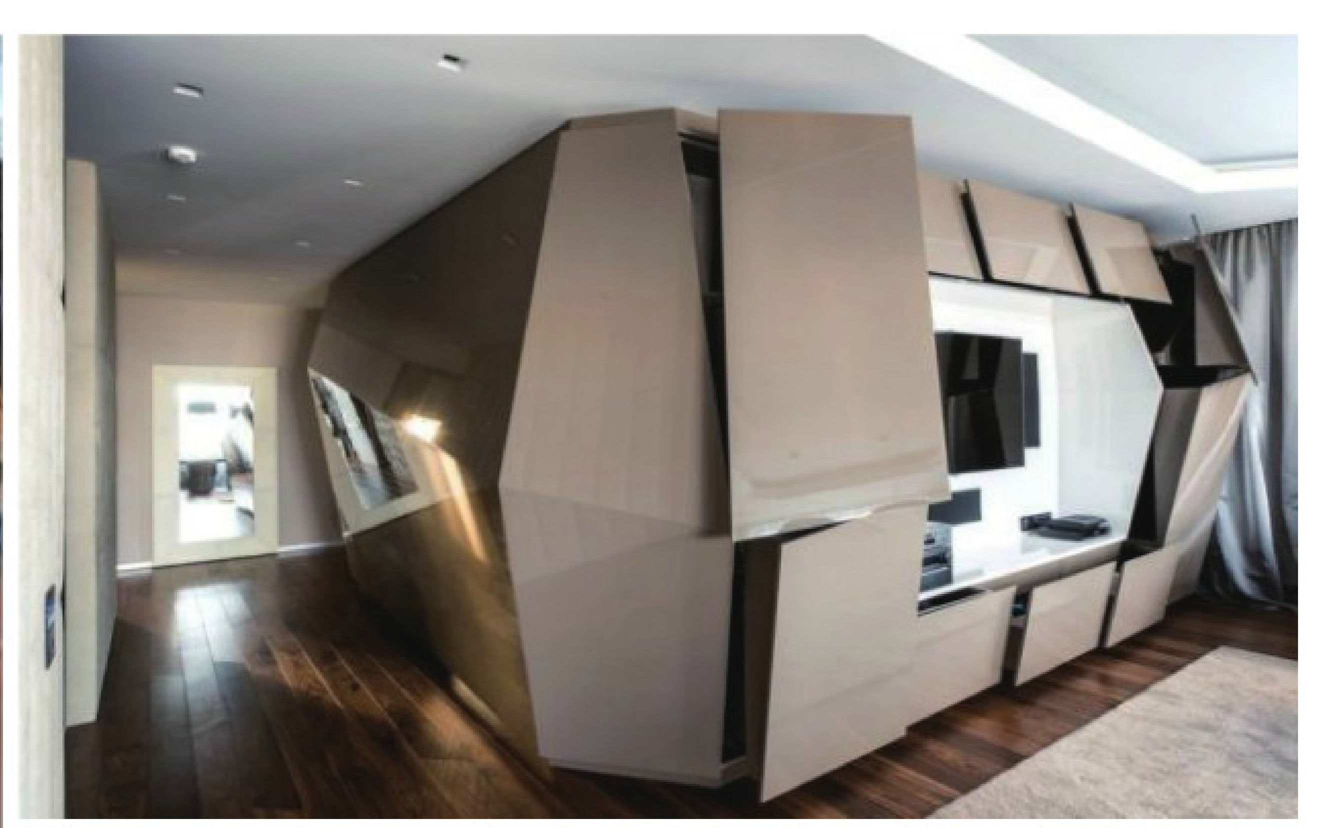
智能家居对于人类文明的影响是巨大的。举个例子来说，从非智能家居到智能家居的跃进大概就像原始人发现了火，煤油灯换成电灯，功能手机换成智能手机那么大。往小了说，我们再也不用费心费力地寻找遥控器了，往大了说，我们的衣食住行生活起居都将被彻底颠覆。

1月18日刘强东在极客公园创新大会上提出了“未来冰箱可以免费送”的观点，而这个看似很扯的观点就是从智能家居上引申开来的。当智能家居和物联网普及开之后，你的冰箱比你还要了解你的口味、饮食习惯和营养元素，通过监测主人的身体指标以及饮食习惯，通过物联网就能使你一打开冰箱就立刻看到你需要的食物。

不仅如此，运动感应仪监测你的睡眠质量、智能体脂仪监测你的身体指标，甚至你游戏机的体感摄像头通过红外检测你的心跳速率。当你打开卫生间的橱柜门就能看到一张医生开具的用药建议——药物已经通过物联网摆在边上了。不想要？让家居系统自动退回去就好了，就在同时，云端的大数据分析系统已经知道，你在今天刚请女友吃了顿大餐，实在不想为了睡眠质量不太好而去付高昂的保健品药费了。

智能家居并不只是几个互联互通的电器，云端的建设和产业的配套非常重要，一个最简单的智能窗帘也需要知道主人所处的经纬度和天气情况来决定开闭时间。







左上 未来的智能家居，当然也需要不同寻常的UI
右上 未来的智能房间大约是这样的吧
右下 打开冰箱，原来今天是你的生日

尾声

智能家居：一个高大上的议题实际写起来为什么给人留下如此空虚的感觉？因为目前智能家居可以拿出来说一说的事情实在是太少了。正如前文所说，智能家居想要玩起来是需要极其雄厚的实力的，过高的门槛一下子就毙掉了一大群创业公司，而现有的大企业马车大了难掉头，想要从传统制造业迈进互联网行业非常之难。智能家居并不是说做就做的事情，它涉及到了很多关键技术和大数据分析技术，在整个行业中能做这些事的公司数来数去也就那么几家而已，对于大多数想掺和一脚的企业来说，智能家居都还处于布局阶段，它并不是一个产品，而是所有电器的有机结合。

智能家居还有非常长的路要走，未来的智能家居绝不是遥控家居这么简单。我们正在经历时代的变革，历史的车轮永不停歇，智能家居一定是人类历史上浓墨重彩的一笔。

不过，在一切都变得智能之后，我们会不会胖得不可救药呢？

快评

微信广告，看起来很美的蛋糕

■介错人

腾讯微信平台自2011年上线以来，注册用户已经增至4亿以上（最新数据是4.68亿）。大量公众号和微博段子手通过刷广告可以达到近万的月收入，多数坚持原创保证更新频率的公众号，至少也能达到1000或500以上。显然腾讯不打算把微信和朋友圈平台上的广告收入的肥肉长期留给第三方，自去年年初大规模封杀违规公众号之后，自媒体和公众号的活跃度一直在下降，而最近几日，腾讯作为庄家自己宣布启动了微信及朋友圈平台的Feed流广告业务。外界估计此项业务可为腾讯带来100亿人民币左右的营收（Facebook广告销售额仅为18亿美元）。

此前新浪微博的推广服务骂声一片，也间接成就了微信公众服务平台。虽然信息流（feed）广告有推特和脸书的成功案例在先，腾讯也给出了“不是它太可恶，而是它不懂你，我们试图做些改变”的口号，但考虑到国内互联网广告无论逼格还是植入一贯无视用户体验的现状，腾讯作为山寨名厂也未必会在这方面有所突破。从形式上看，微信所承诺的不扰民功能体现在基于好友的分享与转发。但朋友圈间所谓的好友往往只不过是熟人，单单这一个规则是否能实现精准投放有待验证，而且客户端内的植入广告必然会毫无征兆地占用客户流量套餐。

好的广告体验，从策划阶段就已经决定了的。投放形式固然重要，但不是一切的大前提。YouTube上的广告尽管在4秒后可以跳过，但笔者很少跳过而会完整地看完——尽管不是自己所需要的商品广告，但依然看得津津有味。

国内的互联网广告从诞生之初就粗制滥造，长期带有电线杆子下狗皮膏药的毛病。广告的内容毫无创意，或是照搬电视广告的内容，或是盗用素材以假乱真，大部分广告平台也只管收钱不管广告内容的真伪。到了视频媒体时代本以为互联网广告的这种乱象会有所收敛，但视频网站选择了更加暴力直接的广告营利方式，导致视频中的广告内容依然格调不高，充斥着美女擦边球、屌丝低俗无聊的内容。现在到了自媒体时代，腾讯能否从源头上把控好这些，很让人怀疑。

此外，尽管国内诸多数字广告投放公司声称自己实现了大数据计算处理，但迄今为止尚未看到任何一家公司或平台真正做到所谓的精准投放。即便作为电商的阿里在微博投放的广告也基本是根据用户搜索记录做同类商品推送，某种意义上甚至无视用户隐私。比如用户要是搜索过Tenga或其他情趣用品的话，估计这辈子没脸在公开场合开微博了。

微信朋友圈不同于搜索引擎及微博这样的社交媒体，作为一个主打熟人社交的人脉信息综合处理的平台，是否封闭直接影响用户体验。打个比方，如果你在网上看视频节目的时候弹出一个广告，你可能会耐心等待，但如果你在与家人视频聊天的时候弹出一个广告，那时的心理感受可就完全不一样了。所以对于熟人社交网络，盈利模式的探索应当谨慎才是。过去微信走游戏和O2O合作（滴滴打车）、微信支付等等合作增值服务功能恰是一种有意义的模式，他人的成功模式未必适合自己。目前微信不少用户已经苦于铺天盖地的鸡汤段子，如果再加上广告搞不好会让用户打起选择其他平台的主意。虽然这样的平台现在不存在，但并不意味这样的平台不会在未来出现并壮大，至少国外的LINE和Facebook都已经有半只脚踏进来了。

增加微信广告这步棋不具备战略上的价值，仅仅为微信平台创造新的盈利增长点。微信作为一家大型企业的一个部门，很多情况下要向来自其他部门的外部压力妥协，最后实行的决策未必符合项目推进团队的初衷。究竟微信是否会被企鹅自己玩坏，我们不妨观望之。P



Facebook通过社交关系推送广告





口碑营销的作用在互联网上得到放大

微信营销服务平台

快评

高边疆的呼唤

■坏香橙

It was science fiction, Microsoft brings it into science fact.

在经历了漫长的疲软期之后，2015年1月22日，微软终于亮出了一张份量看似足够震惊业界的好牌——我指的是HoloLens。虽然在诸位拿到本期杂志的时候，这款足以让从Geek到普通游戏玩家叹为观止的新产品，势必早已戴着无数耀眼的光环在大家的海马区中烙下了深深的印记，不过那也没关系——对于HoloLens这种厚积薄发明显带有“技术高边疆”色彩的概念产品来说，多元化的分析解读是绝对不会嫌多的；更何况与Google Glass以及Oculus Rift这些拥有相近理念的实验产品相比，HoloLens所包含的商业价值恐怕可能要高上不少；OK，前置铺垫到此为止，下面就来听听我的一家之言吧。

如果你对2014年技术主题的“专栏评述”不算陌生的话，应该多少会对我不厌其烦吹捧“虚拟现实”和“增强现实”的选题特色还有些印象——Facebook收购Oculus Rift的往事自然不必多提，就在不久前的一篇专栏中，我曾经写下过这么几段文字：

“设想一下，结合Google Glass的增强现实与Oculus Rift的虚拟现实理念，用摄像头捕捉玩家起居室的陈设，然后用虚拟成像贴图材质赐予它们全新的互动属性，对于沉浸其中的玩家来说，这种体验又与RoomAlive存在多少差异？在实现难度与制造成本方面又有多少优势？”

“没错，这种设备恐怕会让人想到Sony推出的某些同类器材——但请不要忽视现阶段头戴式VR设备应用于游戏领域的最大短板：操作。视觉效果已经算得上是身临其境，互动操作却又必须依靠鼠标键盘这些外加设备，说实话，这种体验着实有点让人扫兴。然而，如果在这套理论基础上添加Kinect引以为豪的动作捕捉技术，结果又会如何呢？”

“至少在我看来，能够在真正意义上的沉浸环境中抬手给《动物园大亨》里的大象投喂苹果，这种感觉肯定要比欣赏大屏幕电视上的虚幻画面来得更惬意。”

必须承认，以上这些信手写下的文字本意纯粹是为了调侃萨提亚·纳德拉这位彼时刚刚上任不久的微软新CEO，然而事实证明，尽管“搞掉Xbox”的传言一度让这个印度大秃头受了不少冷嘲热讽，但谢天谢地，作为消费级高科技产品企业的最高管理者，某些最基本的原则尚未被这位甘地的同乡抛弃——上任不到一年，HoloLens的横空出世便赏了所有好事点评者一记清脆的耳光，呜呼，真是让人始料未及。

嗯，玩笑归玩笑，接下来还是让我们看看这次的正题吧：对于如今的3C产品爱好者来说，民用且实用化的增强型视觉体验技术产品早已不是什么陌生的概念——从一度被人看好的Google Glass到草根起家最终卖了个好价的Oculus Rift，近几年，“在眼前营造真实的幻觉”似乎已然变成了触手可及的IT业新热点；如今，向来以软件巨头身份闻名业界的微软也加入了战局，和那几款已经凭借先发优势博尽眼球的“同类”产品相比，HoloLens又有哪些优势呢？

首先，从演示视频以及微软官方放出的宣传照片当中，我们不难对HoloLens的体积属性产生直观的认识——相比于刻意追求轻巧寄希望于随身移动设备领域的Google Glass，HoloLens的定位更接近于“室内环境下的显示进化方案”——它确实把我们的视野从传统显示器的边框当中解脱了出来，但从设备体积以及宣传片刻意设定的场景来看，这份解放恐怕并未过多涉及门外的世界。换句话来说，相比于接近常规便携设备拓展装置的Google Glass，HoloLens的定位更类似于新形态的PC——这两者的具体差异想必无需多说吧。

其次，也是更重要的一点在于，从Engadget和Wired的编辑公布的体验报告来看，HoloLens并不仅仅是一款显示设备——尽管还有不少值得改进的设计细节，但从现有的硬件结构来看，HoloLens确实包含了显示系统之外的数据处理模块，这就是它与Oculus Rift最本质的区别：所有看过Oculus Rift演示视频的朋友都知道，虽然看上去十分诱人，但这款平价设备在真正意义上改变的只有我们“观察显示器的方式”而已，至于其他方面，例如操作手段以及使用姿势等等与传统的PC环境相比并无区别。而对于HoloLens来说，一体化整合的设备结构不仅让我们摆脱了与PC主机连线的枷锁，源自Kinect的动作与手势识别技术积累更让我们告别了键盘鼠标这些传统输入装置的束缚，再加上未来势必会与传统台式机进行无线互联的潜在功能增长点，呈现在所有用户面前的将是一片更为自由的数字化视觉新疆域——虽然范围仅限室内，但至少在现阶段来看已经足够了，不是吗？

最后，从商业战略部署的角度来看，HoloLens显然是微软在AR（同时当然也包括VR拓展）领域展开新圈地行动亮出的第一张大牌。作为一家已经在搜索、社交网络和移动智能设备等新兴IT领域落后许久的老牌高科技企业来说，如今的微软确实需要在下一个新兴的3C消费热点引爆之前，利用积累多年的技术储备让停留在概念设计阶段的前卫创意化作消费级的新产品，从而在用户群体当中重新塑造自己身为“业界领袖”的固有形象——至于这种大张旗鼓的新战略究竟可以如同预期一般顺利落地，还是像历史上的“高边疆”战略最具代表性的“星球大战”计划一样无疾而终，在接下来的2015年当中我们或许可以见证一切。P



未来触手可及！

通讯·声音

VOICES



澳大利亚的伙计们，如果我们的游戏不能正常发售的话，就去下盗版吧！

也不用给我们钱！

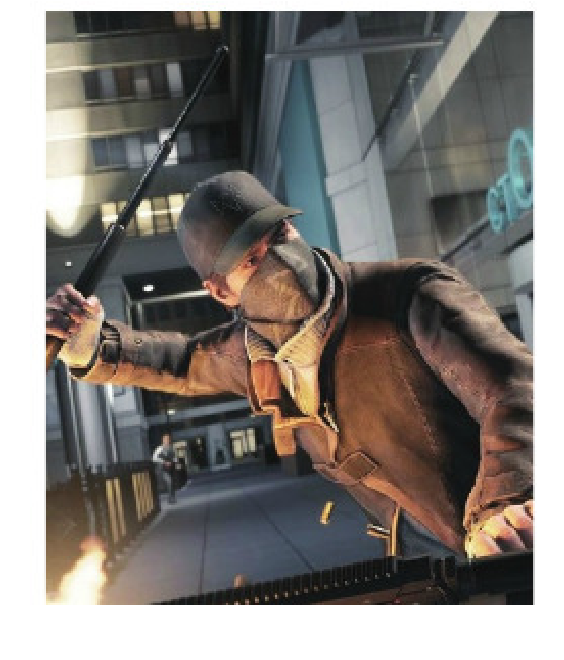
Dennaton Games的《迈阿密热线2》由于未能通过澳大利亚分级委员会的审查，可能无法在澳大利亚正式发售，有澳洲玩家就此致信该系列的主要开发者Jonatan Söderström，而他的回答让人有些跌破眼镜，不过考虑到Jonathan主动将前作做成种子发到海盗湾供人下载的举动，这个表态也就不足为奇了。

有人认为我们所做的事情太下作，很脏，我不喜欢这种看法。我们的目标是尽量避免割裂玩家群体的情况出现，也没有Pay 2 Win那一套现在的DLC模式惯用的伎俩。

我们的地图将是全部免费的，虽然角色和怪物是DLC，但即便你没有买也可以和买了的玩家对战，不会出现用户群割裂的情况。



针对《进化》庞大的DLC发售计划所引发的一系列争论和攻击，Turtle Rock的本作创意总监Phil Robb相当不满，不过这番言论仍然无法解释，为何《进化》不同版本的DLC内容差距大得快赶上《看门狗》了。



《看门狗》的续作需要将这个品牌继续推进下去，我们需要冒更多的险。

我不认为初代《看门狗》是一个各方面尽善尽美的游戏，因为有很多元素直到玩家拿到游戏之后才暴露出问题来。

《看门狗》的创意总监Jonathan Morin针对几乎板上钉钉会开发的续作的前景做出如上评论，他表示续作的前期开发会走一条截然不同的路线。

中国玩家的手

Steam这玩意跟逛淘宝一样容易上瘾，每年两三次的特卖一来，扫着扫着游戏数量就多了一百来个，然后全部躺在库里吃灰。有这么个工具可以计算你的Steam库里的所有游戏打通需要多少时间，我的是2559小时。我感觉我的人生已经没救了。

然则有越来越多的国际厂商开始重视中国Steam用户这个正在迅速庞大起来的群体，最近的例子就是30美元的《横行霸道V》，这是一个足足比国际版少了一半的惊人价格，引得国内玩家纷纷剁手不说，还有各路倒爷开始向水深火热中的欧美群众倒货，逼得Steam关闭礼物息事宁人。

真是一番江湖。



旧日重现的2015

When the new becomes old – why 2015 should be a stellar year

Martin Robinson, Eurogamer.net, 2015.1.7

在每年的一开始，我们以往都会用一系列的文章来展望接下来12个月的全新潮流，看看哪些新技术会重新发明或定义我们接触这个世界和玩游戏的方式。但今年，似乎这样做已经不太合适了：当然，不是因为不会有新的潮流，也不是因为没有全新的技术进化，而是因为未来要发生的事情已经太明显了，我们就不自作聪明了。

虚拟实境正在一步一步走向现实，尽管在可预见的未来，它都只是属于高端用户的；Steam上会有越来越多奇思妙想的产品；游戏会继续追寻一条讲述成熟严肃故事的路，而3A大作尽管会越来越少，还是会继续用更广大的开放世界来霸占玩家更多的时间。



新主机的巨大成功让我们不再恐惧那个专用游戏设备没有立足之地的未来，尽管在2014年的某几个时刻，让我们感到的是无尽的失望。

过去的几年诞生了太多奇妙的变化，新主机世代则带来更多的全新要素，这几年的天翻地覆是激动人心的，但同时，看看去年的那些毛病满身的新作与续作，这也是支离破碎，令人困惑的几年。

在2015年伊始，相对平静的大环境并不是因为漫长的圣诞假期。新主机的巨大成功让我们不再恐惧那个专用游戏设备没有立足之地的未来，尽管在2014年的某几个时刻，让我们感到的是无尽的失望。

即便如此——抱歉我是个理想主义者——微软与育碧在面对去年最大的两场游戏发售风波时的举动是值得认可的，我们今后会更谨慎，更保守，但也希望去年的烂摊子不要再重演。

或许在一切尘埃落定之时，这个美丽新世界的景象与我们刚刚抛在身后的那个时代并无本质不同：三大主机争夺客厅的掌控权，其中的两个紧随对方的脚步，另一个则踩着自己独特的欢乐步点，而PC的领域继续为我们贡献着全新、令人惊叹，某些时候还有些怪异的体验。

我对此毫无意见，过去12个月的种种争论将离开头条，我们将重新回到专注于游戏上来。看看2015年的发售列表，令人欣慰的是，顶尖大作都开始挑战过去几年形成的种种定式。

《彩虹六号：攻坚战》或许会证明，Ubisoft在开放世界爬塔之外，还有不为人所知的另一面，这是这家公司在PS2时代最突出的特色：创意和多样性，那时的育碧为我们带来了《波斯王子：时之沙》和《超越善恶》。

《潜龙谍影V：幻痛》和《血裔》则告诉我们，日本游戏界的光明时代远远没有结束，相反，或许在日本开发者们吸收了西方游戏设计的理念之后，会迎来一个全新的巅峰。在传统领域，《异度之刃X》与《女神异闻录5》昭示着一个全新的JRPG黄金时代的到来，还要加上《最终幻想零式HD》的回归，与随之而来的《最终幻想XV》。最后，《喷射战队》标志着任天堂有能力推出活力四射的新IP，《代号蒸汽》则是3DS上的全新代表。

这个看法可能已经不怎么新潮了：电子游戏产业已经发展到了一个我们不应该有过高期望的时代。这个观念可能不太受欢迎，不过我仍然认为现在的游戏产业正处在一个高峰，即便是过去的12个月我们也见证了无数优秀作品的问世。2015年将是一个游戏继续进化的年份，过去12个月的动荡将被遗忘，在一个已经似曾相识的新世代，真正值得铭记的一年即将到来。P

白痴的我与白痴游戏

S.I.R
身体已经像素化的8bit狂男

如果没有游戏带来的光合作用，恐怕我就只能像在荒漠中连根倒下的垃圾树木，没有任何存在价值吧。

由于小时候听信了“打游戏会变笨”的谎言，我每天都为了变得更加白痴而努力。看到大人们聪明而又烦恼的样子，一头钻进游戏的世界里，不断降低自己的智商，这样就能减缓变成大人的时间了。

这么想着的我，不知不觉就变成了聪明的大人。

最近的游戏，似乎也跟着我一起变得“聪明”起来了，无论是《使命召唤》，还是《魔多之影》，如同好莱坞大片一般，令人严肃对待的游戏越来越多，角色越来越逼真，几乎完全找不到任何会令变笨的破绽。游戏也随着我们这是一代人成长，也是我们活在游戏时代的一个明证。



令人严肃对待的游戏越来越多，角色越来越逼真，几乎完全找不到任何会令变笨的破绽。游戏也随着我们这是一代人成长，也是我们活在游戏时代的一个明证。

但是，那些表达笨拙的游戏却让我喜欢得死去活来，虽然很不成器，但依然想要努力，给了学力低下、不合群又运动神经为零的我很大的鼓舞。

说到第一个紧紧抓住我心的笨蛋时刻，果然非FC上的《空手道》莫属呢。看着那个会对着对手行礼的主角，心里想着“这家伙未免有些过于认真了吧！”但是，实际玩起来，又感到主角绝非只是在摆花架子，而是在FC上好好地做出了空手道才有的规范动作，但过于缓慢的节奏感，让敌我真心的比试变成扭打在一起不可名状的行为。超级严肃的气氛与烂到掉渣的画面相结合，让人打从心底里感受到了这款游戏的愚笨与对空手道的炽热之心。

说到这里，我就不得不提80年代的邪典之王Namco了。虽然这家公司不知从何时起走上了与SEGA相同的高大上路线，但他们曾经也做过许多让我魂牵梦绕的低俗游戏。《妖怪道中记》就是其中特别过分的一款，讲述了一直恶作剧的小孩太郎助被神仙送到了地狱的入口，在阎魔大人的追杀之下游历地狱的故事。游戏的画面莫名地同时展现出了地狱的残酷与可爱的画风。玩双六的赌徒恶鬼与需要付出巨款才能救助的龙宫城乌龟，都让当时还是小学生的我深深地体会到了现实的丑恶与残酷。另外，如果最后的结局是升上天界的话，会发现原来极乐世界就是能够天天与仙女洗澡！？从朋友那里听到这样情报后，拼了命地想要打出洗澡结局的我，从那时就已经不再纯洁了呢……

无论是没有下限的《妖怪道中记》，还是画面如同乔治·罗梅罗的呕吐物一般的《腐尸之屋》，亦或是在各种不讲道理的迷宫中迷失自我的《多鲁亚加之塔》，可以说Namco是促成了如今这个Cult的我的天然养料也不为过……

然后，我又发现格斗游戏的新乐土。Taito与Namco滋养长大的我，自然对拥有形态各异的角色，其中不乏大脑短路的笨蛋一般的角色的格斗游戏感到雀跃不已。像《街头霸王II》中如熊一般醒目的胸毛男桑吉尔夫，就是我命中注定的角色，360回转摇杆后，将对手倒置着脑壳砸地，无论怎么看都是杀人拳法的螺旋打桩，又蠢又充满力量感的动作让我欲罢不能。而在同时，SNK也用《饿狼传说》勾引着我，能够突然从瘦小老头变成超级肌肉壮汉的喷饭演出，怎么看都是在恶搞《龙珠》呢……

时过境迁，为什么只有游戏自顾自地变聪明了呢，现在想要对着过度真实的画面吐槽也变得十分困难了……突然醒悟了过来，原来一成不变的是我啊，到现在依然在狂买过时的老游戏，对着里面白痴的地方哈哈傻笑。P

我们想要什么样的续作？

楼上有只羊

续作不差也差评，你想要什么样的续作？

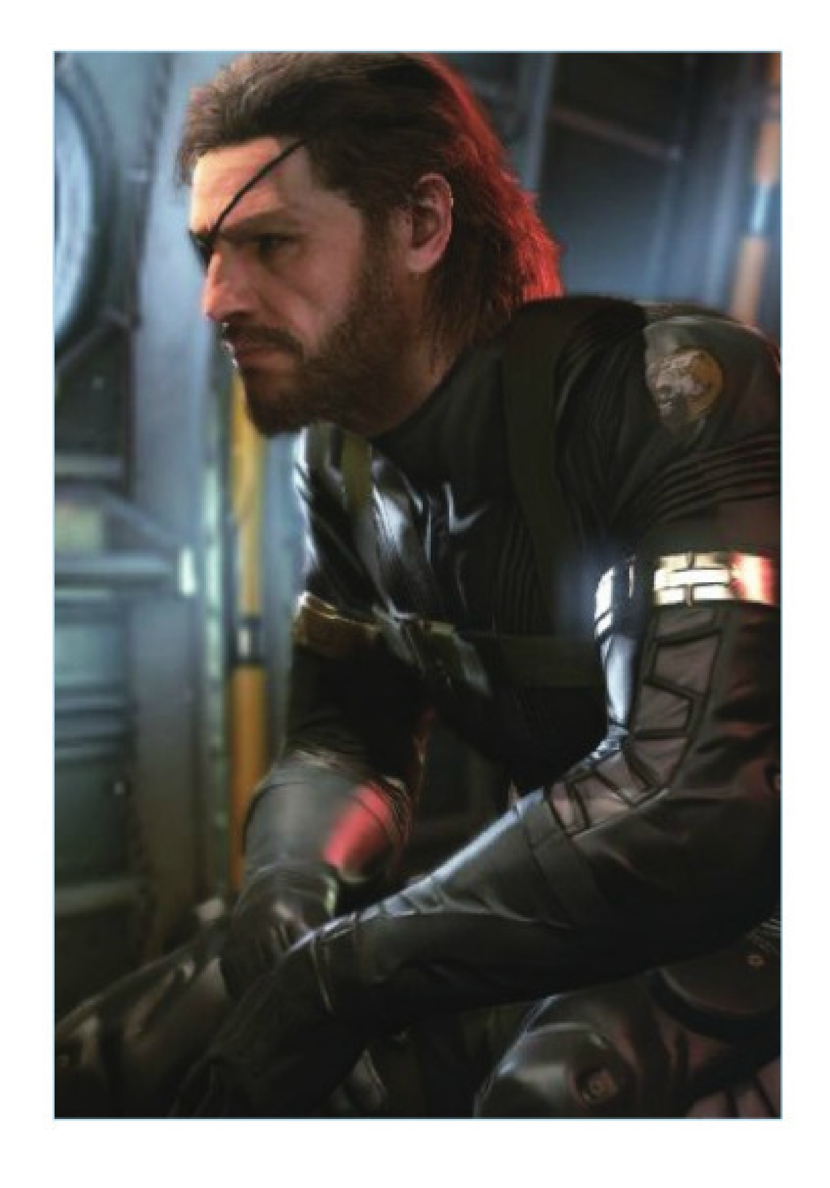
回顾2014年下半年，我们能看到有三部游戏大作的续作接连出现，然而它们上市后的评价却是千差万别。众所周知小说前作比续作好写得多，但对于游戏来说前作也是续作，故而怎么处理旧作中的元素加以改进，是每一个游戏大作都不得不面对的问题。

在连续数年的唱衰声中《使命召唤：先进战争》再一次高歌猛进，意料之外情理之中的成了CoD系列的革新之作，在一片赞誉声中冲进了“次时代”的大门。然而我们不得不想一想，下一部《使命召唤》又能给我们带来什么？

要知道是“钢铁骨骼”的创意给《先进战争》带来了玩法创新，加上更换引擎使游戏画面上有了质的飞跃，我们才会给这一代CoD有这么高的评价。假如没有画面改变加上其他新意玩法出现，最多不过两三年我们还是会疲倦。

可更为要命的事情是游戏续作还不能改多了，改少了自然是缺少变化，改多了比如《刺客信条》新作取消爬墙也不行。

与育碧2014年之前的爆发性扩张并行的，是《刺客信条》游戏IP的巨额透支，《刺客信条：大革命》上市前，很难想象这一系列会陷入如此困局。几乎每年都会有3A级游戏推出续作，每年也都会有游戏续作被黑惨，可惜没有谁像《刺客信条：大革命》一样被黑得这么惨。《刺客信条》从探索到2代三部曲完结走上顶峰，那才不过是2011年底的事情，也就是说从2012年底推出毁誉参半的三代，《刺客信条》系列在相当一部分人眼里就走进了一条死胡同。2013年年底《刺客信条IV：黑旗》上市前，如同媒体每年唱衰《使命召唤》一样，很多人开始说



《刺客信条》成败在此一举。事实上的结果是，《刺客信条IV》依然获得了巨大的成功，甚至可以说使系列摆脱了三代失败的阴影。

因而《刺客信条：大革命》的演示视频泄露伊始，系列的新老玩家就开始期待这部可能震惊业界的大作。那时谁都想不到《刺客信条：大革命》，最终会以这样一种近乎荒唐的方式震惊业界。

不过仔细想来育碧这么做也是出于成本考虑，毕竟优化《刺客信条：大革命》绝不是一个小的工作量。Bioware则将《龙腾世纪：审判》延期到2014年底，所以游戏虽然发售之后也有优化Bug等问题，但被控制在了可以接受的范围内，最终的各类评选中《审判》也是2014年大作中最好的。

可是尽管大家都说《龙腾世纪：审判》奠定了新的业内标准，作为“龙腾”系列的续作，这一代洗刷了2代的耻辱，可真要深入分析这部大作问题依旧不小。比如游戏中最好的装备需要铸造获得，比如游戏中战斗系统的处理，再比如游戏探索与剧情的脱节。

时间从2011年Bethesda的《上古卷轴V》震惊业界开始，到2013年《横行霸道V》取得惊人效率为节点，伴随着育碧《刺客信条》系列每年的惊人销量，“开放世界化”成为一众大厂3A级游戏努力的新方向。

开放世界类游戏如何处理剧情一直是个大问题，《刺客信条》之前一直是同类游戏中，处理剧情与探索关系做得最好的。Bethesda的《上古卷轴》系列，缺乏应有的剧情一直是饱受诟病的一点。《龙腾世纪：审判》是这种沙盒化风潮中的游戏之一，事实上做得离剧情与探索相得益彰还有很远，甚至游戏后期玩家会感到一定的疲态。可就是这样的《龙腾世纪：审判》依旧饱受赞誉，这也就回到了这篇文章的标题试图探讨的问题上。

答案应该是很明显的：首先不能与原作有太大差别，其次不能与原作没有差别，最重要的一点是要有新的东西。续作可以有缺点，任何游戏都有缺点，但想获得好评必须要有新的东西。

我们可以说一个系列游戏只有两个时期，那就是探索期与瓶颈期，瓶颈期的游戏未必不好玩，可一定会有人称其无聊。如果一个游戏一旦进入缺乏改进方向的瓶颈期，加上这个游戏恰巧还是年货游戏……

对于这些问题很多游戏大厂都选择了部分回避，堆画面是他们通用的办法，而堆画面堆得一旦无法控制成本，他们十有八九就会像《大革命》一样破罐子破摔。这个固然可以说是育碧某种程度上的无节操，可我们这些玩家身上也有着责任。

我们是不是在给出一个游戏续作评论前想一想，我们作为玩家，我们想要的究竟是一款怎么样的续作？P

头条新闻

第五代智能英特尔酷睿上市

■本刊记者 魔之左手

2015年1月15日，全新的第五代智能英特尔酷睿处理器家族正式在北京亮相。新产品可采用14纳米制程工艺，与第四代智能酷睿U系列相比，芯片体积减少37%，但晶体管数量却增加了35%，在实现更强性能的同时，续航时间将延长1.5个小时。该家族涵盖了14款面向消费级和企业级的处理器，其中10款功耗为15W的处理器采用英特尔核芯显卡，4款28W的处理器采用英特尔锐炬显卡。现场展示了来自联想、戴尔、华硕、宏基、惠普等多款终端厂商的2合1产品。



英特尔中国区产品平台市场部总经理杨彬介绍产品

第五代酷睿处理器家族搭载英特尔核芯显卡5500、核芯显卡6000和英特尔锐炬显卡6100，它们支持4K超高清显示，可通过英特尔WiDi 5.1将PC、平板上的画面传输至电视上，支持VP8、VP9和HEVC的解码，以及图形API（DX 11.2、DX 12 Ready）和图形编程功能，包括OpenCL 2.0和 OpenGL 4.3。

搭载第五代酷睿的多款产品配备了英特尔实感技术，让“电脑”具有感知的能力——视觉、听觉、触觉等。用户可以轻松与内置3D摄像头的电脑进行互动，例如手势控制、3D捕捉、人脸识别和语音识别等。P

硬件店

消除边框，戴尔发布全新一代XPS 13超极本



2015年1月7日，戴尔推出全新一代XPS产品——XPS 13笔记本，其配有“微边框”设计将整个笔记本缩小到只有11英寸屏幕的大小，刷新了13寸笔记本小体积的极限。整台笔记本采用了机制铝以及碳纤维的外壳材质，搭载了英特尔最新处理器以及Windows8.1操作系统，并可选QHD+（3200×1800）分辨率IPS触控屏幕等顶级组件。

XPS 13厚度仅有15毫米，整体质量仅1.18公斤，采用整体式铝质外壳，掌托部分则为碳纤维材料，屏幕则是康宁耐划玻璃。它一次充电可运行超过15个小时（QHD+配置为超过11小时），并且可通过戴尔移动电源得到额外7小时续航时间。它最高可选i7处理器，搭配英特尔HD5500核芯显卡，配有固态硬盘以及英特尔快速启动技术，能够快速启动或恢复至先前的使用状态。

目前XPS 13系列笔记本已经在国内发售，价格为6 999元起。作为战略合作伙伴，尼康将为本年度评选出的〞人像摄影十杰”摄影师每人提供一台全画幅高端数码单反相机D3X，并以高端数码科技全力支持他们在未来取得更高的成绩。同时，由于在本年度首次引入了网络投稿、网络评选的新模式。将首先通过十杰评选官方网站面向公众进行网络公开评选。因此，尼康还将为参与网络投票的广大网友提供15台最新款可换镜数码相机尼康1 J4作为抽奖奖品，鼓励更多的人来关注并支持人像摄影行业。

数码风

imo全新一代企业沟通协同工作平台问世

2015年1月21日，imo易睦网络在北京中关村天使汇举行2015春季媒体开放日，对国内TMT媒体、知名企业服务商和合作伙伴发布了其“移动·企业社交化”战略，标志着全新一代基于移动社交化的沟通协同工作平台正式问世。

Imo易睦网络CEO乔月猛在致辞中讲道：互联网的发展，不仅在娱乐人们的生活，还在方便人们的工作、改变企业运营。当前企业互联网市场正处于爆发期间，网络化实时协同交互的企业产品必将引领未来主流。为此，imo力邀前微软SKYPE大中华区总经理刘轩铭加盟任总裁，并调整产品策略，使之更符合新时期企业社交的实际需求。

imo易睦网络总裁刘轩铭指出，传统的工作模式正在被改变，呈现出“时时在线”、“随时随地”、“碎片化工作”等特点。通过imo，用户不仅能即时沟通、传输文件、任务协同和执行，而且在统一平台上单点登录，操作各种办公应用，将沟通和协同有机整合到一起，大大增强企业竞争力和执行力。imo移动端的推出将实现手机、PC一体化、随时随地、轻松办公的无缝跨屏体验。

微软发布新一代Windows系统

2015年1月21日，微软公司发布了新一代Windows系统和两款全新设备，将扩展从大屏幕到无屏幕等各类设备上的Windows体验。Windows 10将以服务的形式，向运行Windows 7、Windows 8.1以及Windows Phone 8.1的所有设备提供，用户可在Windows 10发布后的第一年享受免费升级服务。

头条新闻

ALIENWARE降临2015极客公园创新大会

■本刊记者 魔之左手

Alienware于1月18日在北京举行的2015极客公园创新大会上重磅推出新款Alienware15和17游戏笔记本电脑，伴随着不久前推出的Alienware外置显卡盒，一同组成了新一代终极游戏系统。



Alienware全球总经理Frank Azor在极客公园创新大会上发表讲话



Alienware 17

两款产品均采用最新的游戏技术，包括英特尔酷睿i7四核处理器和NVIDIA GTX 980m、Radeon R9 M295X显卡，可选配4K超清显示屏；连接Alienware显卡扩展坞之后，配备英特尔酷睿i7的型号还能够实现自动超频。全新笔记本电脑采用铜、铝和碳纤维复合材料，打造了坚固耐用、注重性能的机械设计，且比前一代薄20%以上。它们还拥有非常强大的外延增值软件，比如Alienware FX光效软件，这是一款与音乐相关的软件，灯光可以随着音乐的节奏变换千万种不同颜色和图形的组合画面。

用户现已能够通过Dell.com订购新品ALIENWARE 15和ALIENWARE 17，定价分别为14 999元及21 999元人民币。

在此次极客公园创新大会上，Alienware全球总经理Frank Azor还担任特别演讲嘉宾，分享了其对游戏行业的观点以及Alienware的成长故事，并且解读了Alienware对于极客的定义。Azor先生指出，近二十年来，Alienware所坚持的极客理念正是成就Alienware极致产品的推动力。他“一直以来，Alienware致力于在高性能游戏方面树立行业标杆，专注于提供最新及最佳性能产品，持续采用革新技术为游戏爱好者带来毫不妥协的极致体验。”

Windows 10提供的新体验包括Cortana（小娜）个人智能助理、全新浏览器“Project Spartan”，以及通过Xbox Live和全新Xbox App获得Xbox One的游戏服务及互联能力。另外Continuum模式可在二合一设备上检测相应的过渡，并切换到相应使用模式；日常应用程序可通过OneDrive存储和同步，让用户在不同的设备上继续未完成的事务。

Windows 10中的 Office应用程序提供了跨设备的触屏优化体验，新版Word、Excel、PowerPoint、OneNote和Outlook专门为在针对触屏优化的同时，提供了用户熟悉并喜爱的便捷Office体验。

另外微软公布了全息计算机Microsoft HoloLens和Surface Hub大屏设备。Microsoft HoloLens无需连接到手机或PC，配备了透明的全息高清镜头和全方位声音反馈系统，用户可以通过眼睛和耳朵了解周围环境中的全息景象。它通过新兴传感器处理器和来了解用户的行为和周围环境，能分辨出用户看到的事物，了解用户的手势和语音指令。

Surface Hub借助Windows 10、Skype for Business和Office 365提供全新体验，让远程和现场用户身处同一个协作空间，消除了传统会议室场景现存的限制。其功能包括数字白板、即时远程会议、多人共享和编辑屏幕内容，以及针对大屏幕应用程序的展示平台。Surface Hub 提供 55 寸和 84 寸两种尺寸。

Windows 10的PC端技术预览版已经开始为Windows Insider会员免费提供，而手机版也将于 2月下旬推出。

百视通拆分五大事业群 成立新合资公司

2015年1月26日晚间，百视通发布了数则公告，称在刚刚召开的第七届董事会上公司审议通过了一系列高层人事任免，其中百视通副总裁陈浩源、黄思钧任期届满，不再担任公司副总裁职务;而SMG集团副总裁吴斌将提名出任百视通新一届董事、SMG集团战略投资部主任许峰提名出任百视通副总裁。同时公告显示，百视通拟设立五大事业群，分别为互联网电视事业群、云平台与大数据事业群、主机游戏事业群、电信渠道事业群、网络视频事业群。

在《关于调整公司组织架构的议案》中，百视通拟拆分为“五大事业群+总编室”的格局，其中五大事业群分别为：互联网电视事业群、云平台与大数据事业群、主机游戏事业群、电信渠道事业群、网络视频事业群。其中，互联网电视、云平台与大数据、主机游戏三个事业群为新组建的事业群;电信渠道事业群将以百视通网络电视技术发展有限责任公司为载体整编组建;网络视频事业群将以控股子公司风行网为载体整编组建。

公告宣布百视通拟与英国FremantleMedia集团有限公司、苏州志厚投资管理有限公司共同投资成立合资公司。合资公司的设立目的为创作、研发和发展新的娱乐节目，公司初始注册资本为2000万元人民币，其中百视通出资920万元人民币，持股46%;FMGL出资880万元人民币，持股 44%;CMC出资200万元人民币，持股10%。

头条新闻

卓越游戏合作传奇东方：《第七子·降魔之战》发布会

■本刊记者 Monitor

2015年1月6日下午，第二季“格来云游戏分享会”于2015年1月6日在北京市海淀区海淀大街27号-天使汇三层路演中心举办。正值“动视云”成立一周年之际，COO解锐和CEO张鹤翔等人向来宾介绍了“格来云游戏”和它的相关功能。



传奇东方和卓越游戏负责人签署IP授权书

“云游戏”是以云计算为基础的游戏方式，在云游戏的运行模式下，所有游戏都在服务器端运行，并将渲染完毕后的游戏画面压缩后通过网络传送给用户。通过将“格来云游戏”的客户端安装在电视盒子中，用户可以远程访问云服务器里的游戏数据并获得在电视端游戏的体验。目前“格来云游戏”中绝大部分来自于PC平台，一些游戏版权则来自于数字游戏分销商“杉果游戏”。COO解锐提到“云游戏”服务离不开运营商，越来越高的带宽和网速也会加速“云游戏”的发展。

“云擂台”类似于棋牌游戏平台中的“房间”，“格来云游戏”中的“云擂台”能为玩家提供“街机”式的游戏体验，玩家们在房间里以擂台的形式进行游戏，目前只开放了七个区域，只能在游戏《超级解霸4》中实现，同时，手机端的“格来云游戏”也更新了“云擂台”功能。

“云账号”是玩家在“格来云游戏”中的账号，玩家可以用它来管理自己的游戏存档，比如在其他平台上继续自己之前的存档等等。同时，玩家也可以用“格来云游戏”内的代币来购买想要玩的游戏。P

游戏圈

《丧尸围城》电影公布上映日期 初步定为网络电影

索尼影视娱乐公司近日宣布《丧尸围城》电影版将于3月27日首映。本片导演将由扎奇·利波夫斯基担任，他导演过两部恐怖电影《塔斯马尼亚的恶魔》和《鬼精灵：起源》。


经典丧尸大作《丧尸围城》

电影版的主演将由曾出演过《猛鬼街》的罗伯里格尔担任，同时Youtube美食主播Harley Morenstein将扮演Pyro、《贝茨旅馆》中的Keegan Connor Tracey将扮演记者Jordan，《特工争风》中的Aleks Paunovic将扮演帮派领导Logan。《丧尸围城》发生在大规模丧尸危机爆发的情景中。政府强制的疫苗无法抵挡病毒扩散，四名主角除了需要保护自己不被感染以外，还会追踪这起感染事故的根源。一切线索似乎都暗示着这是一起政府主导的阴谋。《丧尸围城》电影版限定Crackle视频网独家首播，后期将发行DVD。

《生化危机：启示录2》延期发售 中文版截图公布

CAPCOM日前宣布，将于2015年2月17日上线的《生化危机 启示录2》第一章节将延期至2月25日登场，后面三个章节的上线日期分别是3月的4日、11日以及18日。而完整的光盘零售版将于3月20日上市。根据官方的说法，延期是为了更好的优化和调整。





《生化危机 启示录2》将登陆PS4、PS3、PSV、XBOX ONE、XBOX 360以及PC平台，而且还会有官方中文版，除了延期的消息外，官方还公布了中文版的最新游戏画面。

游族《三体》官方社区开启 为影游搭建粉丝沟通平台

游族网络联合游族影业共同建立《三体》官方社区，搭建与粉丝沟通平台，从中征集小说改编电影及游戏的粉丝建议。



三体社区开启

头条新闻

云游戏、云播台、云账号：第二季“格来云游戏分享会”

■本刊记者 XxisBacK



通过云游戏进行《终极街霸4》对战

2014年12月25日，WCA2015组委会发言人茅侃侃在北京召开了媒体记者专访会，并在会上回答了WCA2015基本赛程安排、项目选取等问题。

由银川圣地国际游戏投资有限公司、环球新闻出版发展有限公司和GTV游戏竞技频道共同主办的世界电子竞技大赛WCA 2015将于2015年4月正式开启。2015年的WCA赛事由总决赛变为覆盖2015全年的联赛制。在比赛项目的选取上，本次赛事将有16款游戏成为WCA的正式比赛项目，包括了端游、页游、手游、主机游戏以及具有“全民性”的棋牌类游戏。赛事奖金上，WCA 2015奖金池数额将达到1亿元人民币，相较于2014首届WCA的奖金翻了4翻。茅侃侃提到之所以数倍增加赛事总奖金有两方面的考虑，首先目前国内国际电竞赛事，尤其是各竞技游戏厂商主导的单项赛事奖金持续攀升，这在客观上推动WCA总奖金池的快速增长，另一方面，WCA 2015赛事规模的扩大，奖金发放也与赛事赛程紧密挂钩。

WCA 2015的主题是“全民化、竞技化”，在推动电竞产业发展，打造综合赛事的同时也希望能吸引更多人的亲身参与。WCA 2015的最大特色是全年联赛制、赛事全球化和项目全民化。茅侃侃表示手游和页游的加入可以大幅度降低电竞比赛的门槛，让更多的人参与到比赛中来。此外WCA赛事的全球公开赛体系不设门槛报名，也保障了赛事的全民化战略开展。P

据游族介绍，建立《三体》官方社区的意义在于通过粉丝与原著作者及电影和游戏制作团队的交流，听取粉丝建议，并以此作为改编的依据。

社区1月21日正式上线开放注册，并由《三体》原创大刘亲自入驻担任版主，首发科幻帖子并亲自回复粉丝问题。此外，社区内还将邀请原著作者刘慈欣、游族影 业CEO孔二狗及导演张番番、科幻文学博导吴岩及《科幻世界》主编领衔的专家团队担任社区相关版主与粉丝进行线上和线下的沟通交流。

游戏方面，《三体》游戏研发人员将在社区中邀请粉丝进行游戏测试，并发放游戏现实版V装置及全球限量游戏周边。游族网络董事长兼CEO林奇此前曾表示，将充分发挥互联网的高效性，整合优质的资源开展《三体》IP的影游联动，并指出关键点便是 “以粉丝为本 ”，鼓励粉丝参与到《三体》电影、游戏的生产过程中，充分尊重他们的意见。

昆仑万维上市 开盘价24.36元

2015年1月21日上午9时左右，包括昆仑万维在内的四家公司在深圳举行了上市仪式。昆仑万维首日开盘价为24.36元 ，较发行价上涨20%。以开盘价计算，昆仑万维市值约68.2亿元。

资料显示，本次通过网下向配售对象询价股票数量调整为700万股，占本次发行总量的10%；网上向社会公众投资者定价发行股票数量为6300万股，占本次发行的90%。昆仑万维成立于2008年3月，前身为昆仑有限，成立初期主要业务集中于页游研发、运营和全球发行，利用在页游领域积累的研发和运营经验，逐步将业务拓展到移动游戏和端游域。2013年以来，其移动游戏业务已取代网页游戏成为该公司营收贡献最大的产品，且比例不断上升。



昆仑万维成功上市

2014年上半年，昆仑万维营收9.68亿元，净利润2.31亿元。游戏营收9.54亿元，移动网络游戏营收6.53亿元，页游2.73亿元，其中大型页游2.65亿元、社交页游783万元，端游2684万元，软件应用商店收入1394万元。

目前，昆仑万维对外公布的2015年第一季度手游发行计划中，将有包括《Dragon War》《全职英雄》《暗黑前传》《勇者斗恶魔》《斩灵》《三国之乱舞》《无双剑姬》这期款游戏上线，其中仅有一款《无双剑姬》为公司自研，其他均为代理产品。



2015烽烟再起
国游战国谁主沉浮？

■北京 碧海银鲨

近十年的网游兴起，在其持续的高利润诱惑，再加上单机市场一直遭受盗版困扰且长期无解的局面难以打破，令不少厂商都纷纷放弃单机而转向网游市场，一直在单机领域苦苦支撑而未曾退出的只有老牌厂商大宇资讯，以及跟大宇颇有渊源的烛龙。正是这新老两家单机厂商，在市场最为萧条之时，仍然铸造了“新三剑”的品牌，艰难地支撑起占比不足整个国内游戏市场0.5%份额的国产单机游戏。



单机吸粉为本，IP授权盈利——延续血脉的全新形式

不过，往年的这种萧条景象有望在今年彻底得到改观。最近这一两年，单机游戏找到了一种以单机作品产生的粉丝吸量效应为根本，充分挖掘单机作品的品牌价值，再通过IP授权于不同领域的作品进而盈利的全新生存方式，虽然看似曲折悲壮，但却让游戏公司有足够的资金得以生存与发展，保证了单机游戏的未来，不失为一条有效的延续血脉的途径。

近年来，随着手游的兴起，让单机游戏IP的潜力得以充分挖掘，再加上早年《仙剑奇侠传》电视剧收视神话的带动，同时近几年来持续烧钱的视频大战导致国产单机游戏影视改编版权价格的水涨船高，让国产单机走上了一条通过游戏聚拢粉丝，并借助同名的电影、电视剧、动画、小说、话剧、舞台剧等不同形式的作品持续深化地扩大社会影响力，将粉丝效应与品牌知名度从小众的单机游戏玩家圈子辐射并扩散至大众化的社会各阶层群体，进而提升单机游戏IP的价值，再通过IP授权同名手游、页游以及端游赚钱的模式，而2015年将是单机游戏作品迎来这一全新盈利模式下取得丰厚收获的一年。

2015年大作荟萃，市场复兴有望？

正因如此，近两年来诸多昔日脱离单机游戏市场已久的公司或制作人，纷纷回归单机游戏市场，最为典型的莫过于打造了《圣女之歌》系列的唯晶科技，不仅宣布要将《圣女之歌》一、二两代旧作推出语音复刻版，还将重新开发单机新作《圣女之歌3》，此外唯晶科技还宣布单机与手游同时上市，而且《圣女之歌》的相关IP还授权给畅游研发手游《魔剑之刃》。早已脱离了单机游戏市场的金山西山居，在看到大宇的单机持续吸粉进而提升品牌价值的战略搞得有声有色之后，正式宣布制作基于《剑侠情缘叁online》中人气角色谢云流背后故事的《剑侠情缘之谢云流传》。另一方面，原河洛工作室的制作人徐昌隆在看到市场转暖并在得到凤凰游戏投资的前提下投身开发《新武林群侠传》，目前已进入收尾阶段。最近，网元圣唐还曝出原宇峻奥汀的元老郭旻奇、卢彦蓉、郭家豪等人与原大宇的陈泓谕与烛龙的李宁等人一起成立了九凤科技，投入新项目“九凤RPG”的研发当中。

除了这些元老级单机界资深人士的回归外，新生代的制作人也投入新单及项目的研发当中，如进军多平台的《御天降魔传》，以及被誉为《风卷残云》精神续作的《Combo Steel》等。与此同时，老牌单机研发商大宇资讯也铁定于今年推出《轩辕剑外传——穹之扉》《仙剑奇侠传六》，甚至可能发售的《天使帝国四》。同时，大宇还依靠IP授权的形式让这些经典旧作系列重新在新时代里重新焕发出生机，比如《轩辕剑》的端游与手游改编权都给了畅游，《仙剑奇侠传》的手游改编权给了腾讯，而《天使帝国》的手游改编权则给了哈邻网络，即使是早已宣布停止开发新作的《大富翁》系列也以手游IP授权的形式联合网易开发新作。







左上 《新武林群侠传》的六角棋盘格战斗界面
左下 由大宇授权腾讯开发的《仙剑奇侠传》官方手游借助单机IP早已赚得盘满钵满
右上 《天使帝国4》宣传海报

2015年即将发售以及已立项在研的十大国产单机盘点：

1.《轩辕剑外传——穹之扉》（3月份发售）

《轩辕剑外传——穹之扉》由轩辕剑之父蔡明宏领衔制作，是大宇资讯旗下DOMO工作室制作的经典单机RPG游戏《轩辕剑》系列的第十二款作品，并由国内一线游戏厂商畅游公司代理，游戏暂定将于2015年3月于两岸同步上市。目前，《穹之扉》正在进行着紧张而有序的市场宣传预热工作。

2.《新武林群侠传》（预计4月20日发售）

《武林群侠传》是河洛工作室“群侠”系列三部曲之一，群侠三部曲分别是：《金庸群侠传》《武林群侠传》《三国群侠传》。河洛之《新武林群侠传》是由河洛工作室制作的一款PC角色扮演类游戏，是老版《武林群侠传》的重制版，并且剧情玩法系统等各方面，都有很多全新内容，该游戏采用的是Unity3D制作引擎，游戏的发售日期预计为2015年4月20日。

3.《仙剑奇侠传六》（预计7月上市）

《仙剑奇侠传》系列是台湾大宇资讯推出的知名国产单机RPG游戏。首作《仙剑奇侠传》于1995年问世，此后陆续发布了七部作品，是当之无愧的中文单机游戏经典，而《仙剑奇侠传六》是该系列的第八部作品，由软星科技（北京）有限公司研发，“仙剑之父”姚壮宪担任监制，并将由畅游旗下全资子公司畅游乐动在中国大陆代理发行。

4.《圣女之歌3》（上市日期未知）

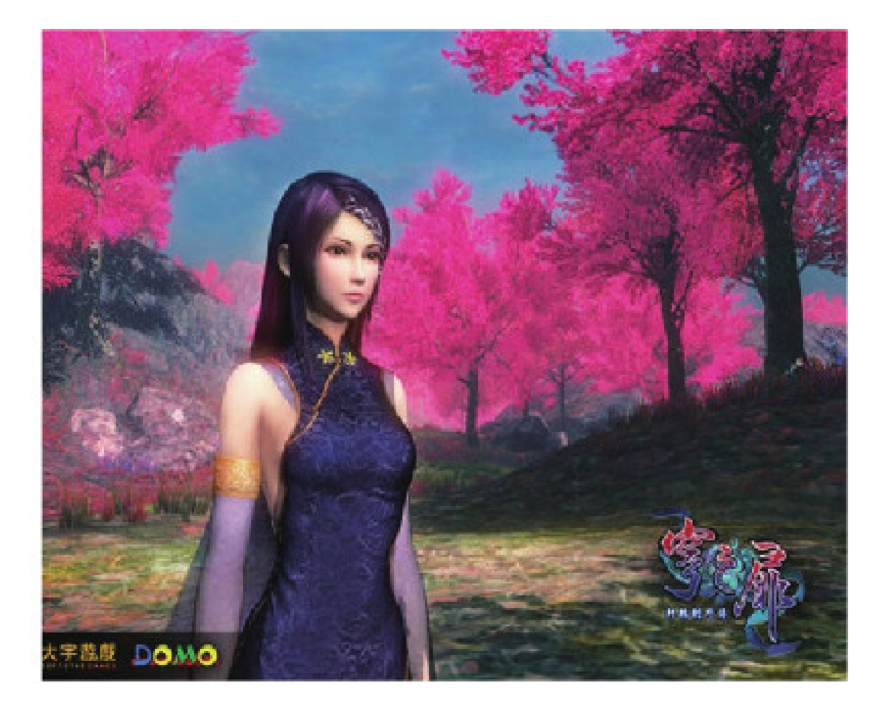
《圣女之歌3》采用唯晶自制引擎开发，由一、二代原班人马制作。唯晶科技执行长詹承翰表示，《圣女之歌3》预定 2014 年第四季两岸同步推出（现已跳票延期）。

5.《剑侠情缘之谢云流传》（上市日期未知）

《剑侠情缘之谢云流传》由西山居杨林负责3D制作，游戏剧情策划由阳宝哥负责，游戏制作人是还是由“剑网三”的制作人郭炜炜亲自担当。剧情基于《剑侠情缘网络版三》的庞大世界观，探寻谢云流背后的故事，从全新的角度，再展现“剑网三”中的一些历史和经典事件。

6.《天使帝国4》（上市日期未知）

《天使帝国4》大宇资讯制作发行的策略战棋游戏，为该公司SLG游戏系列《天使帝国》的第四款电脑游戏，官方在游戏第一次跳票后，曾透露可能将于2015年4月上市，并将有推出漫画与小说的发展计划。不过从目前来看，《天使帝国4》的大陆地区代理商还没确定，而且今年适逢大宇“双剑”均有新作上市的特殊年份，而由大宇授权上海哈邻网络研发的《天使帝国》手游曾传出由畅游代理发行，但目前还没有更确切的消息，因此对于此作玩家只能等待与观望。



右上 畅游官方放出的《穹之扉》女主角沐月实际游戏截图
左下 网元圣唐公布《古剑奇谭3》正式立项
中下 《仙剑奇侠传六》中女扮男装的双面主角：洛昭言
右下 《剑侠情缘之谢云流传》概念海报







7.《御天降魔传》（暑期上市）

2014年8月8日，《御天降魔传》的第一试玩版发布一年多之后，蛰伏良久的天津艺龙发布了《御天降魔传》的第二版试玩。鉴于玩家对第一版试玩的人设、剧情、对话提出了许多意见，天津艺龙放弃了2015年初发布游戏的计划，重写剧本、世界观背景、主要人物等一系列设定，回炉重新制作。

8.《ComboSteel》

《ComboSteel》是一款纯3DMMORPG格斗闯关类游戏，将采用全3D格斗的战斗模式，富有极大的操作感和自由度，该制作组曾制作过较为成功的《风卷残云》。该作发起了众筹，目标是在2月6日前筹到20万元，截止1月20日已有13839人捐助了20多万元，众筹提前获得成功。

9.“九凤RPG”

2014年12月25日，网元圣唐开启了“GAMEBAR跨年锦绣画卷”的跨年活动，公布了一个全新品牌，即由旗下北京九凤信息科技有限公司研发的全新游戏——暂代名“九凤RPG”首度亮相。

10.《古剑奇谭3》

2014年10月6日，《古剑奇谭》发行商Gamebar公司总裁孟宪明在其微博透露，该系列游戏的最新一作《古剑奇谭3》已经开始走立项流程，而《古剑奇谭网络版》和《古剑奇谭》手游也将很快和广大用户见面。另据消息，基于游戏改编的电影《古剑千古情》也于近日正式通过备案。孟宪明表示，随着《古剑奇谭》电影和《古剑奇谭2》小说、电视剧的陆续上市，将有更多的人了解《古剑奇谭》深邃的文化内涵。

值得注意的是，《古剑奇谭3》的立项发生在上海烛龙总经理工长君（张毅君）在9月份宣布离职之后，这也意味着《古剑奇谭》系列的重要制作人工长君不再负责《古剑奇谭3》的研发工作，而在2014年12月25日举办的“GAMEBAR跨年锦绣画卷”的跨年活动中，网元圣唐对外公开宣布《古剑奇谭3》正式立项。由于《古剑奇谭》前两代作品的研发时间都有3年之久，因此刚立项的《古剑奇谭3》估计得到2018前后才能与玩家见面。

以上就是在国产单机游戏大作荟萃的2015年里，已经确定发售的以及有相关研发消息传来的单机作品的最新动态，在经历了2014年国产单机游戏市场仅有《新剑侠传奇》与《虹色旋律》这两款新作上市的严重萧条状态后，今年终于迎来了触底反弹。绝谷重生的全新复兴气象，部分作品如《圣女之歌3》《天使帝国4》的延期上市或许是打磨精品的需要。

2015年国产单机适逢“大年”

经历过高考的人都知道，在一年一度的千军万马挤独木桥般的高考录取中，会存在着“大小年”的说法，即考生报志愿往往会根据上一年度的录取情况来填写，因此造成某些大学的录取线呈现出逐年高低交替的情况，这在估分填志愿的规则下尤为明显。如今，类似高考这样“大小年”的情况在近年来的国产单机游戏界里也一直存在着，但出现的原因与高考录取大相径庭，只是因为国产单机游戏的研发周期一般是2年左右（事实上一般是从1年到3年不等），如果开发外传、前传性质的作品，在大量美术资源可以直接使用的情况下则会加快很多，但由于近10年来随着汉堂、智冠、宇峻奥汀、弘煜等单机游戏厂商相继退出单机游戏市场，只剩下大宇以及后来才成立的烛龙等少数几家厂商在苦苦支撑，因此在国产单机游戏平均2年的研发周期的作用下，就呈现出“大小年”的情况轮流交替的情况。

我们从最近4年来的单机游戏市场表现便可窥见一斑，如提起2012年，或许我们只记得那部曾经引起全球关注的科幻电影《2012》，当年的国产单机游戏发售了哪些作品大部分玩家都难以说得上来，事实上也只有动作游戏《风卷残云》和文字冒险游戏《楼兰2》等寥寥几款。因此，2012年便是一个国产单机游戏市场小年的典型，有人还将这年比喻成黎明前的黑暗，而2013年便迎来了一个大年，国产单机游戏市场迎来了首次“三剑”齐发的盛况，即《仙剑奇侠传五前传》《轩辕剑陆：风凌长空千载云》《古剑奇谭2》先后上市，同时还有《雨血前传：蜃楼》《凡人修仙传单机版》以及《永夜幻想曲》等新作问世，甚至《雨血前传：蜃楼》还大胆地选择与《仙剑奇侠传五前传》同日上市。

接下来，2014年国产单机游戏市场便进入另一个小年，去年总共只有《新剑侠传奇》与《虹色旋律》这两款新作上市，而2015年国产单机游戏市场显然又迎来了又一个大年，而且相比于2013年还要来得更猛烈，虽然《古剑奇谭3》不会上市，但在大宇双剑均有新品上市之余，仍有多个已经消失了十多年的经典游戏系列，如《武林群侠传》《圣女之歌》《天使帝国》《剑侠情缘》都已确定或有可能推出新作，此外还有诸如《御天降魔传》《Combo Steel》等新作冒头，而且还将登陆PS4/Xbox One平台，称之为国产单机游戏十年来的“最大年”都不为过。





右上 单机市场的回暖让宇峻奥汀等单机游戏界资深人士得以成立九凤科技研发代号为“九凤RPG”的全新品牌项目
左下 河洛游戏制作人徐昌隆在得到投资后重新组建团队开发重制版的《新武林群侠传》



“九凤RPG”官网曝出的概念图

新军成立：畅游乐动与九凤科技

在2015年，如果将目光聚焦在那些曾经打造过经典单机作品的老牌厂商身上，我们便会看到大宇双剑齐齐出鞘，河洛工作室重出江湖，唯晶科技与金山西山居重返单机游戏市场，但单机游戏的新生势力则在除了这些老牌厂商以外，还有诸如由独立游戏团队发展而成的天津艺龙，以及曾参与过《风卷残云》，如今制作《Combo Steel》的独立游戏团队擎月软件等。此外，我们还看到了有望改变国产单机游戏格局的两支新军——主业为单机代理发行的畅游乐动与力求打造新品牌“九凤RPG”的九凤科技。

搜狐畅游成立主营业务为单机游戏代理发行的全资子公司畅游乐动是其IP大战略的一环，这一事件发生于被称为手游IP元年的2014年，而后不久腾讯研发的《仙剑奇侠传官方手游》在国民级单机游戏IP与腾讯手Q+微信的强力渠道的双重助推作用下，曾取得蝉联三周App Store畅销榜第一的优异成绩，这充分反映出优质国产单机游戏IP在手游（可扩大至端游与页游）的巨大吸量效应，其价值潜力将在由手游引领的全民游戏新时代里得到充分挖掘。

搜狐正是看到了这一点，因此在其本部着力进行运作《轩辕剑》IP的同时，还出资收购了百游的单机游戏部门，进而成立了全资子公司畅游乐动，目前主打重磅作品《仙剑奇侠传六》，未来不排除畅游将会继骏梦游戏、腾讯后再度揽下《仙剑奇侠传》的相关手游、端游等改编权，届时畅游将会手握大宇双剑为其进军手游与端游市场护航。同时，畅游代理《圣女之歌》系列的新作与旧作语音版也是为了贯彻其IP战略，如近期推出的自研动作手游《魔剑之刃》就是基于《圣女之歌》IP衍生的产品。此外，畅游还将与日本单机游戏厂商Falcom达成合作，不过目前还没详细披露合作模式，不排除将采用类似于畅游与大宇的代理单机同时获取相关IP改编权的模式。

至于九凤科技的成立，其实也是由网元圣唐出资，召集了一批来自宇峻奥汀、大宇、烛龙等老牌厂商的单机界的深人士组所建起的新团队，目前正着力于打造全新品牌“九凤RPG”，其本质也是网元圣唐在历时七年将《古剑奇谭》IP运作成一个影视娱乐、图书等与游戏相结合的泛娱乐化产业链后，有意再度复制此模式而发力的另一IP战略。

因此，不论是畅游乐动还是九凤科技的出现，其本质都是当今游戏界手游IP火热的一个侧面见证，但对于国产单机的忠实玩家来说，有得玩总比没有作品可玩要强得多，何况九凤科技团队的资历与实力均有以往作品可供证明，因此目前还没有公布正式项目名称的“九凤RPG”无疑会成为国产单机游戏玩家们最值得期待的全新品牌。

其他厂商，诸如唯晶科技与金山西山居，于近年来重拾起十年前自己打造的单机游戏品牌，一是看到近年来国产单机游戏市场的转暖，防盗版机制相对完善，同时玩家的反盗版意识日渐增强，而且单机游戏所蕴含的IP价值可以在手游、端游以及影视动画等作品中得以扩展延伸，在此情况下不想看到昔日自己曾经打造的一座IP金矿逐渐被埋没与遗忘，因此重新发力单机游戏市场，力求最终让自己变成一个享受原创单机品牌IP价值的长期受益者。

回首与展望
——FPS射击游戏新起点

■辽宁 Nemo



话说2014年引人注目的FPS（主视角射击游戏）真不少——《泰坦降临》《德军总部：新秩序》《命运》《使命召唤：先进战争》《光环：士官长合集》《孤岛惊魂4》……这一名单囊括了全年的半数大作。对于FPS产业而言，2014年迎来了新气象——复古派回归、类型融合、对单机和网络的重新审视，以及巨头间的换位对抗都成为亮点，并将很多特色延续到了2015年的《进化》《战地：强硬路线》《光环5》等新作中。虽然这些游戏目前尚未正式发售，但各类大规模测试已经释放出了基本形态。

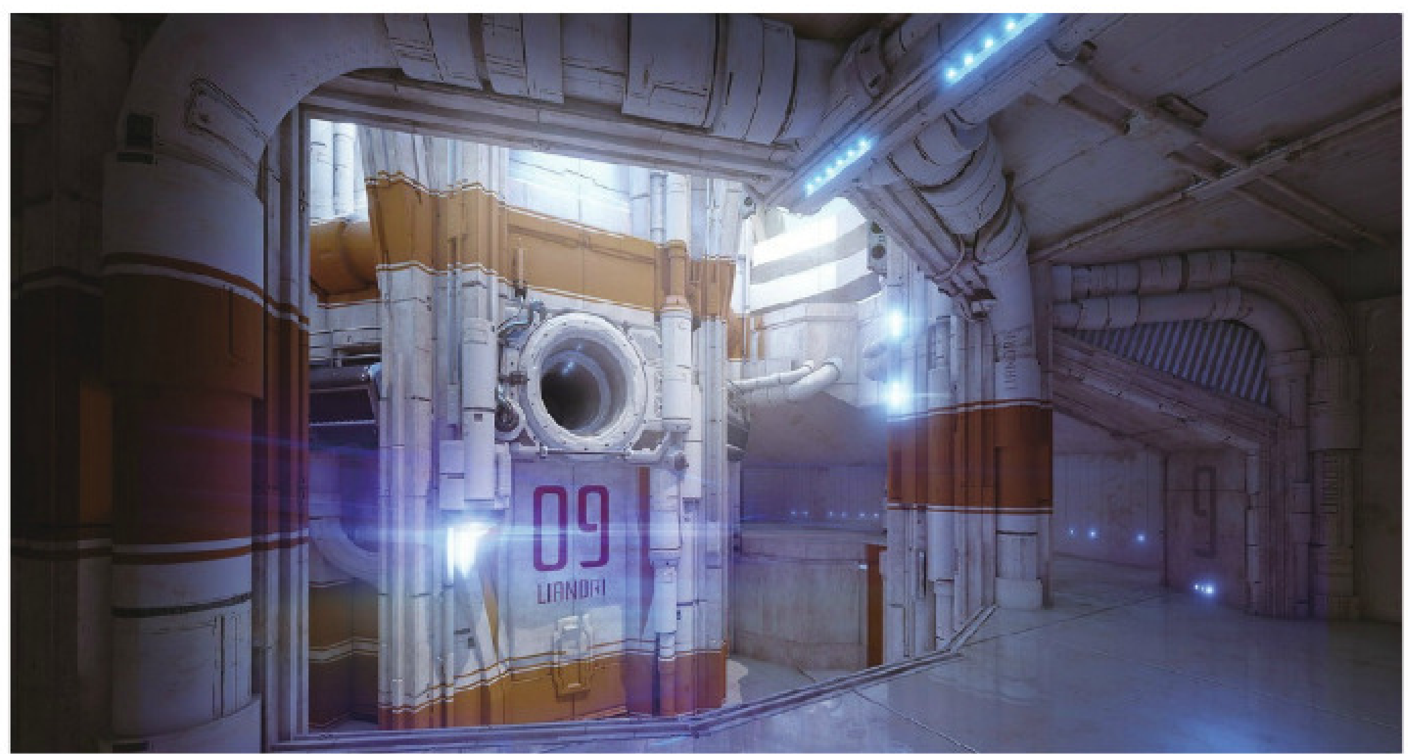
品味现在，展望未来，2014年会成为FPS的新起点，精彩，将在2015年继续。

复古风劲吹

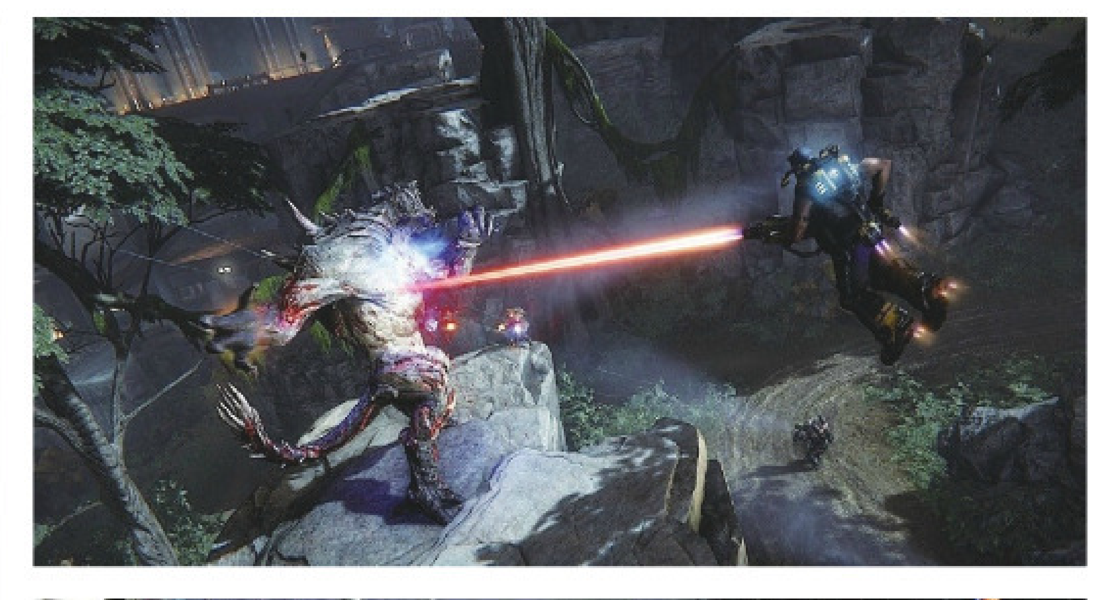
主流的现代巷战FPS热潮始于《反恐精英》，从《使命召唤4》进入极盛期。多年后的今天，这一类型已经进入瓶颈期，迫使厂商考虑从《雷神之锤》《虚幻》等科幻类快节奏古典流FPS寻求灵感。于是，在2014年，我们看到了很多FPS加快了节奏，引入《虚幻》的横向冲刺，甚至装备着喷射背包飞来飞去，这一趋势到了2015年依然没有停止。喷射背包对于FPS领域并不算新玩具，其源头可以追溯到1998年的初代《部落》，它不但是第一部引入载具的FPS，对于探讨角色垂直机动性的课题也起到深远影响。近期的FPS新作对于喷射背包的处理大相径庭，但大方向殊途同归——增加纵向空间的灵活性，强化操作乐趣。《进化》的喷射背包是众多作品中与《部落》最接近的一个，爬升率出色，但速度较慢且能量消耗明显，虽然游戏的场景广阔、地形复杂，然而受限于能量槽，玩家无法全程开着背包移动，学会合理节省能量，掌握喷射开关时机，才能事半功倍。

《泰坦降临》的喷射背包本质上属于二段跳，最大意义在于和《镜之边缘》式的走墙相结合。走墙状态下的玩家速度比平地奔跑更快，被子弹打中的概率也更小，二段跳仅仅是一系列走墙动作的起手式和衔接手段。游戏的地图为跑酷精心设计，高手可以凭借二段跳和走墙长期保持在高处，因为这两大动作没有能量槽的束缚，只要玩家没有碰到失误和敌人干扰，就不必担心坠落，即使从高空坠地，游戏也没有任何惩罚性伤害。《命运》的喷射背包也可以归类为二段跳，但三种不同职业的滞空时间和操作性均有细微区别，满足不同需求。《命运》的地图也考虑到了垂直化设计，玩家可以通过二段跳越过墙壁，从房顶突袭敌人，但《命运》并没有类似《镜之边缘》的走墙能力，大地图的开阔地形也没有走墙的机会，长距离移动需要借助摩托等载具代步。

很多人将《使命召唤：先进战争》戏称为“没有泰坦的《泰坦降临》”，然而《先进战争》使用喷射背包的构思早在2011年就已经形成，此时《泰坦降临》尚未公开，《先进战争》只是从《泰坦降临》中借鉴了部分系统，但并没有全盘照搬。游戏的核心在于《虚幻》式的横向冲刺，这一能力甚至可以在空中发动，但有冷却时间的限制，无法一直使用。《泰坦降临》强调的是长期机动性，而《先进战争》则侧重短期机动性。Pick10系统进化为Pick13，允许玩家不带连杀，换取更丰富的装备，加快节奏。实际上，与《先进战争》最为接近的FPS是《光环4》，后者也在2012年加入了横向冲刺，《先进战争》对于盾牌等可选装备的处理也与《光环4》颇为类似。《光环》从1代到3代都属于类似《雷神之锤》的古典流FPS，但2010年的《致远星》开始模仿《使命召唤》，到了《光环4》则变本加厉，弱化了武器刷新等地图控制元素，娱乐性如何见仁见智，但竞技性的衰退显而易见。如今《光环》的制作组343工作室面临困境，主流玩家不再喜欢没有瞄具和疾跑的FPS，《光环4》是对他们的一次妥协，但《使命召唤》也在变得越来越像《光环4》，如何在满足主流需求的同时，避免陷入同质化竞争，是一个艰巨









左上 《虚幻竞技场4》已于2014年放出Alpha版，但作为开源项目，完成度很低，距离发布遥遥无期

左下 《部落》的最后一作是2012年的网游《上升》，素质尚可，收费不厚道，但免费用户的体验也不算太差

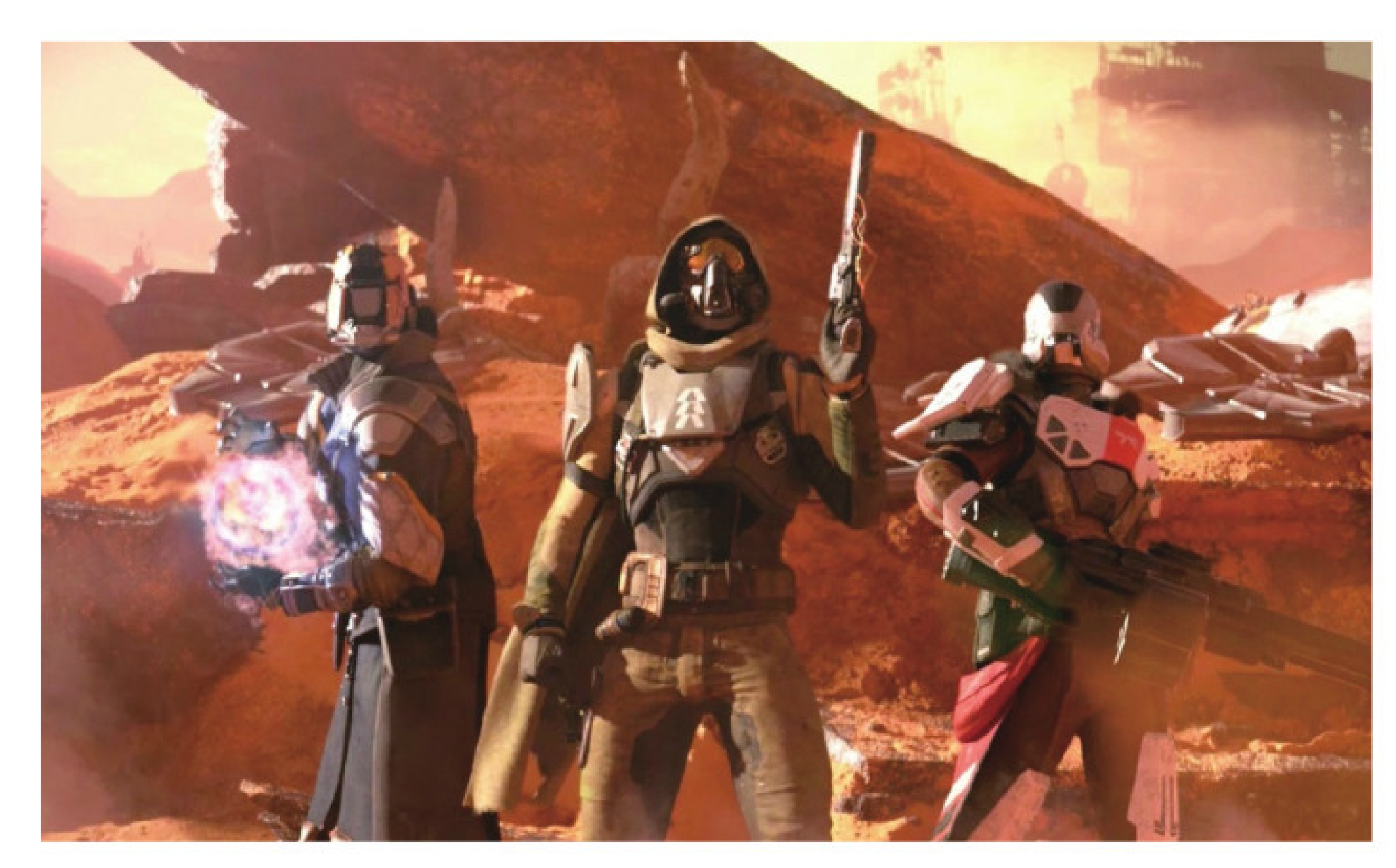
右上 没有喷射背包的跨越能力，猎人想要在广阔复杂的野外地形追踪并战胜怪物，完全是天方夜谭

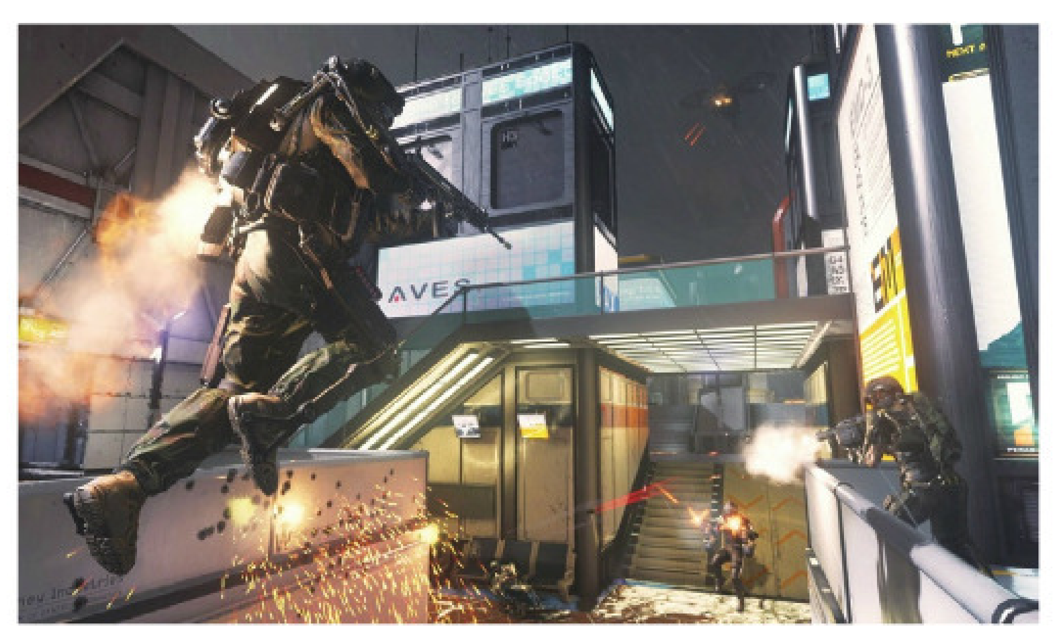
右下 虽然走墙状态下的玩家并非无敌，但对方如果没有榴弹炮等强力武器，想要击中你的难度也不小

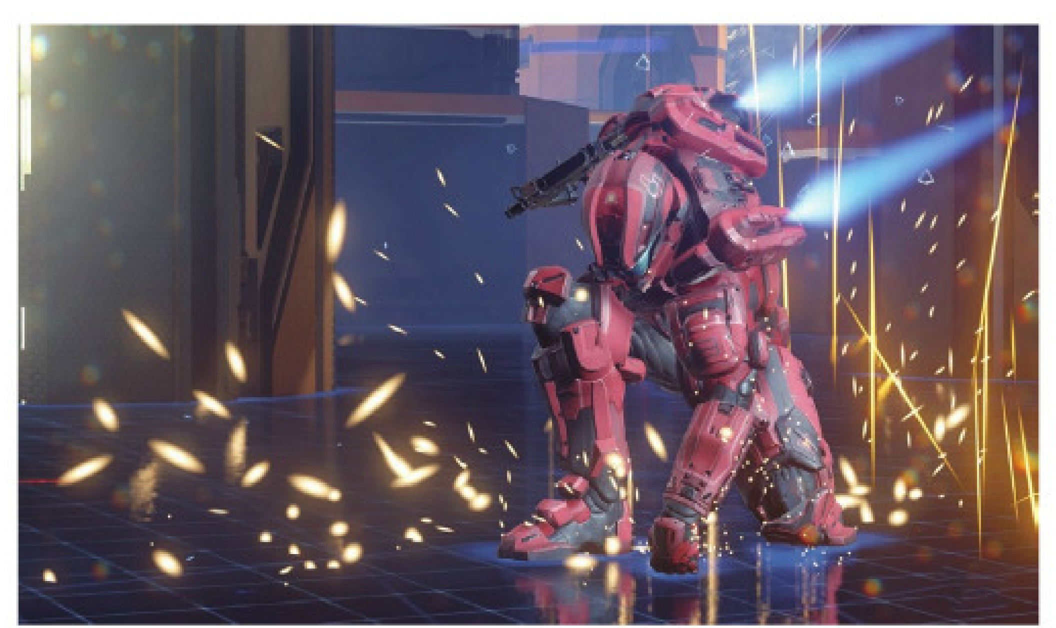
左 《命运》的三种职业拥有不同的二段跳特点，这也是玩家挑选职业的一个因素，在网战中非常重要

右上 《使命召唤：先进战争》在短期内的机动性远超《泰坦降临》《命运》和《进化》，但难以持久

右下 《光环5》距离正式发售还有一年，因此Beta版画面简单，分辨率也只有720p，希望正式版有所改进







的课题。

通过《光环5》，343交出了答卷——疾跑中无法恢复护盾和护甲、近距离武器不开瞄具依然有相当的精准度，两个巧妙的设计最大限度同时满足了娱乐派和竞技派的需求。所有玩家从一开始便具备全部护甲能力，这一思路类似《孤岛危机》，提供了丰富的战术选择，也在很大程度上解决了能力平衡性问题。《先进战争》虽然机动性不错，但角色的HP依然较低，很容易因一时疏忽或遭遇偷袭被瞬间干掉，制作组清楚这一问题，但为了保障《使命召唤》一贯的娱乐性，并没有对其作出更改。《光环5》依然保留着角色皮实的老传统，拥有比《先进战争》更大的容错度，博弈感更好。武器由地图或模式设定决定，玩家无法随意定制出生武器，地图强力武器则回到固定武器、固定地点、固定间隔时间刷新的老模式，这两点直接决定地图控制能力，属于竞技性的关键元素，没有妥协。总体而言，《光环5》在娱乐性和竞技性之间找到了一个较好的平衡点，避免与《使命召唤》趋于同质化问题，至少在对战层面，《光环5》目前的口碑已经胜过《光环4》。

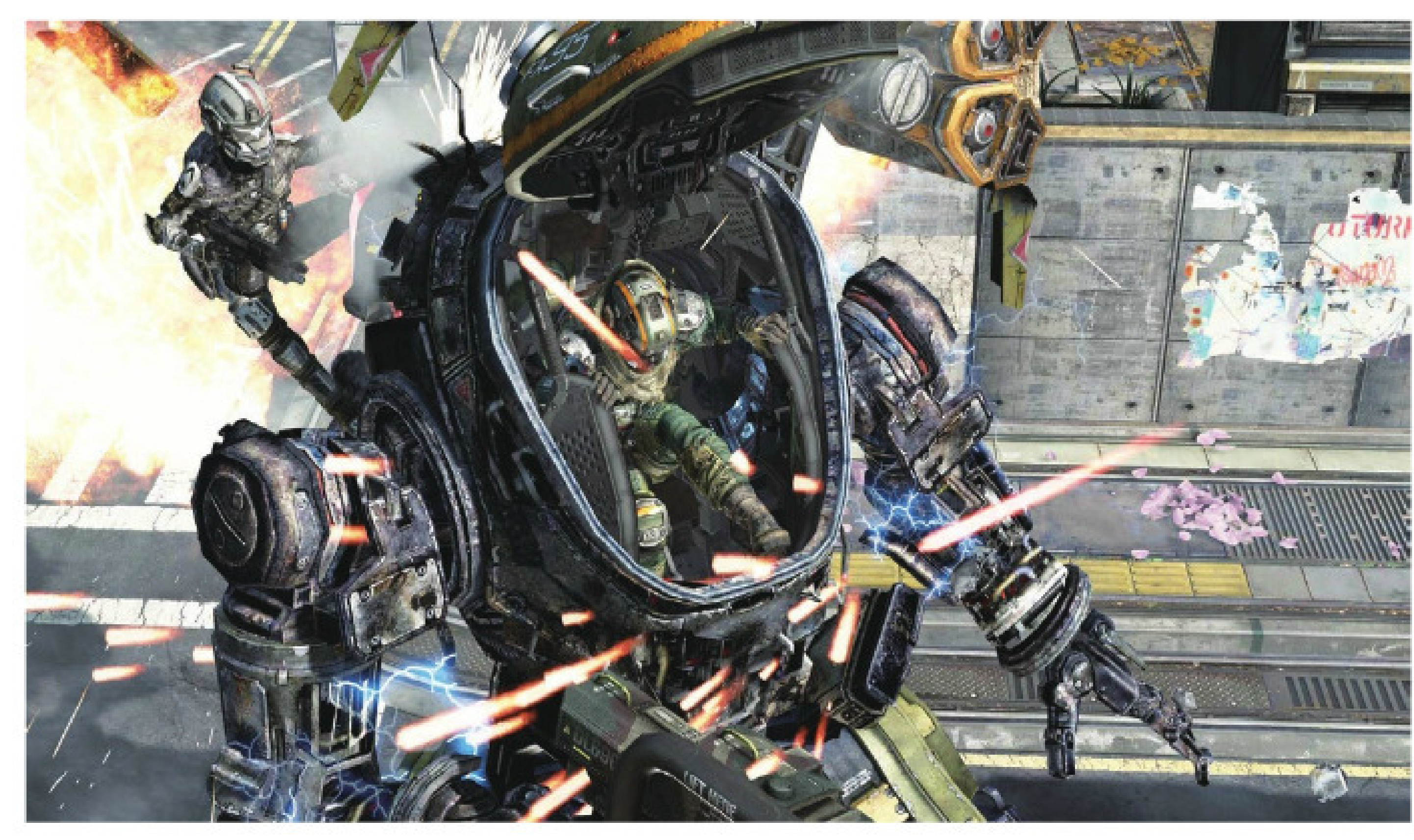
格列佛游记

在传统的概念中，载具FPS的特点在于绝对面积较大的地图，提供纵横驰骋的空间，步战FPS的绝对地图面积则较小。当下，这一传统思路正在被逐渐颠覆，步战FPS开始追求纵向而非横向的地图设计，强调垂直化作战。《泰坦降临》中的泰坦并非坦克等传统意义载具，而是一个8米高的巨型机械步兵，地图则设计了泰坦和步兵两个维度，狭小的通道仅能容步兵通过，二段跳和走墙也是步兵的专属，让猫捉老鼠的好戏频频上演。面对巨大的泰坦，步兵借助场景的灵活周旋，依然能实现以小博大的壮举，艺高人胆大的玩家甚至可以在隐身迷彩的掩护下强登泰坦，掀开头部的装甲，直接摧毁内部结构。另一方面，泰坦的四肢不如人类灵活，但这并不代表坐上泰坦后游戏节奏就会变慢。泰坦可以同时操作三种武器，巨大的铁拳和脚掌也可以杀敌。临危不乱的高手即使单独面对多名步兵也不会陷入慌乱，利用好泰坦身上的每一件利器，就可以在短时间内逐一消灭多个敌人。《泰坦降临》的地图比《使命召唤》更大，但并没有大到缺了泰坦就不能玩的程度，二段跳、走墙和绳索让步兵在抄近路时的速度甚至高于只能走大道的泰坦。泰坦殊死战模式出生便有泰坦，但仅此一台，非常强调团队配合，颇有《反恐精英》的味道。不论是纯泰坦（巨人国）还是纯步兵（小人国），同一张地图均能满足要求，二重维度的设计体现类似《格列佛游记》的乐趣，当然，大部分玩家最喜欢的依然是兼具泰坦和步兵的混合模式，获得双重乐趣。

《进化》由曾打造《求生之路》的龟岩工作室开发，4名猎人对1名怪物的非对称设计早在2008年制作完《求生之路》后就已经开始构思，但如今才成为现实，只因机能限制。制作组希望打造一款8米高的怪物也能随处躲藏的游戏，实现这一玩法需要搭建结构复杂、面积不小的野外地图，没有足够强大的机能，便无从谈起，这也是《进化》没有PS3和Xbox 360版的原因。不同于其他FPS一马平川的大地图，《进化》的场景崎岖不平，悬崖峭壁随处可见，直线视界非常有限，给怪物充足的躲避、周旋机会。同为巨人战小人的设计，《进化》中的怪物处于弱势一方，4名人类猎人的HP不少，绝非《泰坦降临》中那些









左上 同一张地图，在1.7米高的步兵和8米高的泰坦眼中，会呈现出两种完全不同的比例和效果

左下 步兵强登泰坦以及泰坦的反制方式，不论是哪一方，都没有万全战术，临场发挥十分重要

右上 《进化》的怪物同样高达8米，对猎人有一定威慑感，但较大的身形也增加了躲避和逃跑的难度

右下 《强硬路线》只能算一个走歪的大型DLC，EA居然将游戏挂上59美元的标签独立发售

被铁拳一击捶死的步兵。在进化到最终形态占据主动权之前，怪物不会主动与完整的4人组决战，只能挑落单的猎人下手。8米高的怪物力大无穷，用力跳跃便可攀上峭壁，部分怪物甚至还有飞行能力，猎人除了控制好喷射背包的能量外，还需要想办法抄近路或围追堵截才能抓到怪物。《进化》虽然没有载具，但怪物和猎人都拥有不凡的机动性和火力，与其他步战FPS大相径庭。

《战地》是当前最火暴的传统载具FPS，《战地4》直到今天的活跃玩家数量依然可观，DICE将2015年的重头戏定为另一款载具FPS大作《星战前线》。然而EA希望进一步榨取《战地》的商业潜力，让Visceral开发以警匪对战为主题的《战地：强硬路线》，却弄出一个四不像。游戏在2014年E3期间开启Beta测试，遭到恶评，EA被迫将游戏从2014年末延期到2015年3月，Beta期间玩家反馈的部分问题会得到修正，如警匪两派使用不同的武器库，就像《反恐精英》那样，但正式版的内容又让人大跌眼镜：仅9张地图，没有突袭模式。多人模式才是《战地》的灵魂，如此匮乏的内容显然会影响耐玩度，如果EA把更多的地图和模式留给DLC，那么很多玩家干脆就不会购买游戏本体。论载具乐趣，《强硬路线》不如正统的《战地4》，论巷战，比起《反恐精英》《收获日》《彩虹六号：围攻》等真正的警匪游戏，《强硬路线》又显得格格不入，相当尴尬。

单机与联机

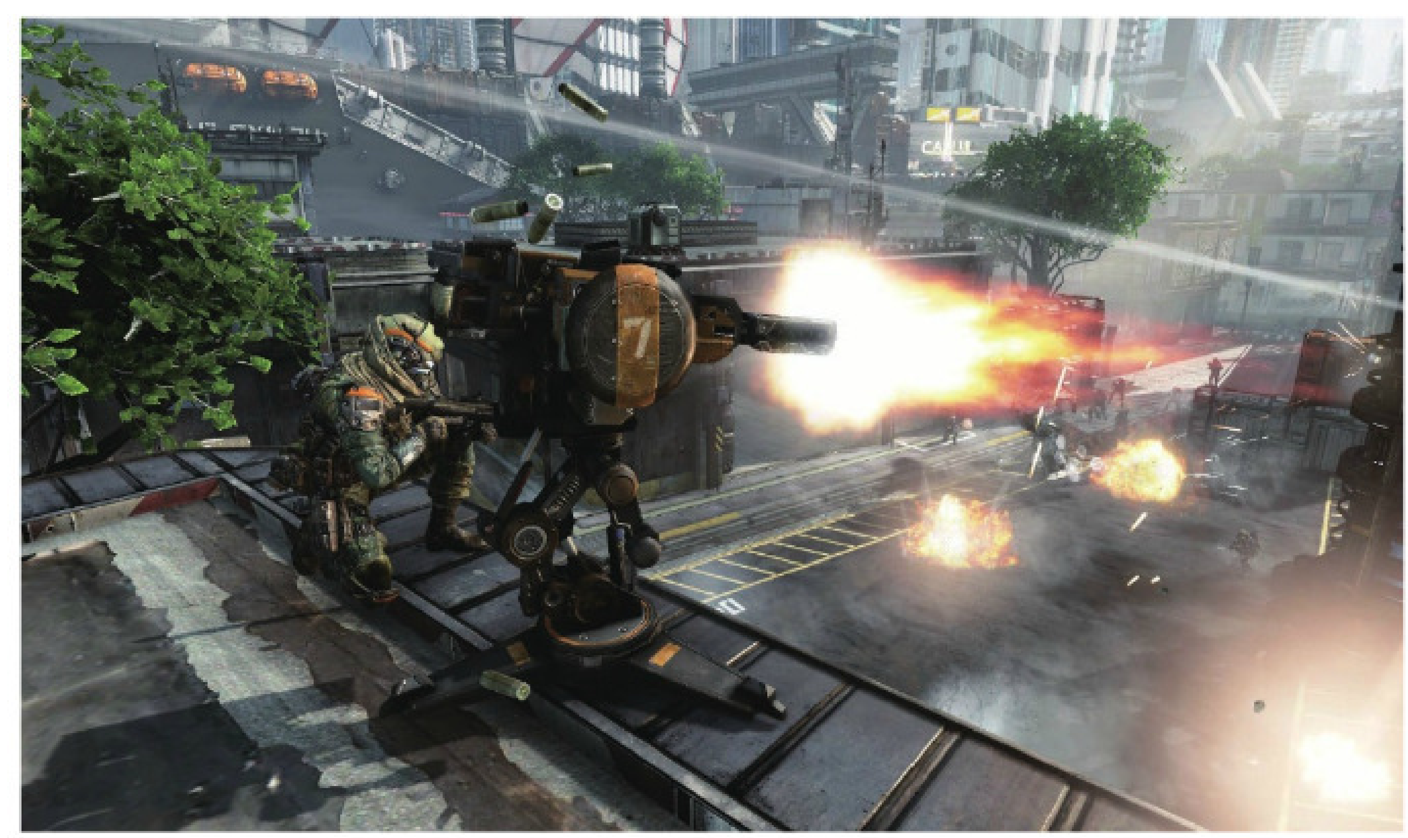
根据科技类博客Ars Technica的统计，在《现代战争2》《黑色行动》和《现代战争3》这三款《使命召唤》的Steam用户中，约90%的人既玩战役也玩联机，10%的人只玩战役，而联机的平均游戏时间是单机的7倍。对于《使命召唤》这样的游戏，制作组在战役和联机两方面需要付出同等的人力物力，即使如此，战役的平均游戏时间也只有20小时，联机的耐玩度可达上百小时。对于战役，要不要做，怎么做，成为了各大公司权衡利弊的问题。动视对于战役始终没有懈怠，每一年《使命召唤》都倾重金打造单机剧情。从2008年的《战火世界》开始，系列又引入丧尸和持久战等合作模式，三板斧成为了《使命召唤》的标配，并延续到最新作《先进战争》中。《先进战争》引入的科幻能力对单机的影响并不大，战役模式的杂兵以量取胜，人多势众，不论你用外骨骼如何上下翻飞，面对十几挺枪口，依然很容易被打成筛子，爬墙、抓钩等也大都是逢场作戏的固定QTE。但在联机模式中，灵活运用横向冲刺和喷射背包可以有效回避敌方攻击。持久战比《现代战争3》更有趣，不过本体并没有丧尸模式，DLC才有。

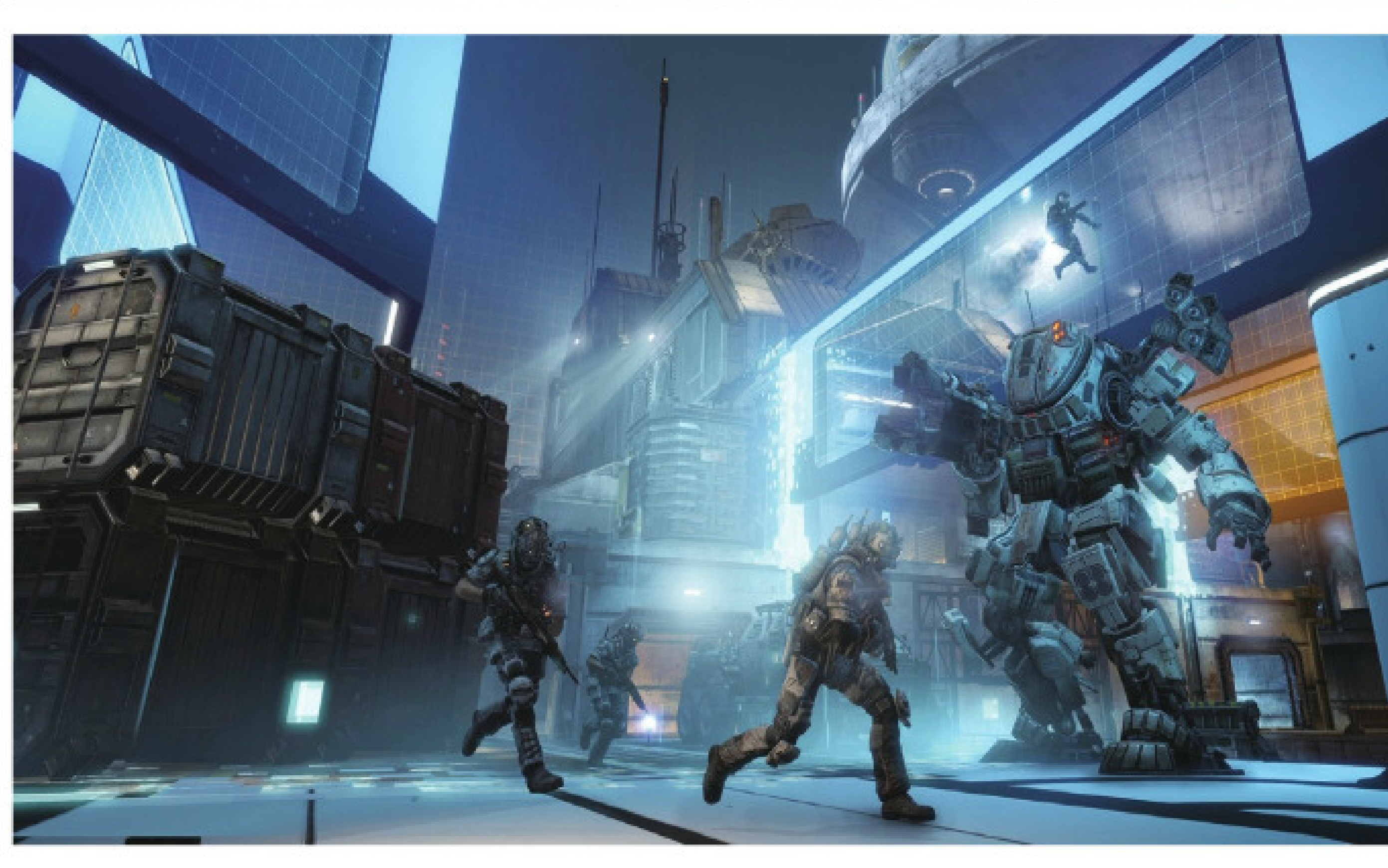
《先进战争》由数百人的大团队打造，追求传统的高大全，而《泰坦降临》的制作组仅为60人，核心成员甚至被动视的官司缠着不放，直到2012年夏季法律纠纷结束后，游戏的开发才步入正轨。捉襟见肘的人力、财力和时间，让制作组放弃了原定计划的单机模式，变为纯联机游戏。《泰坦降临》本体有15张地图，每一张的质量都极高，设计合理且充满研究价值。对于偏向竞技性的游戏而言，地图的质量优于数量，《雷神之锤III》靠一张DM6就可以让铁杆乐此不疲。况且《泰坦降临》的15张地图并不算少，15张特色地图总比30张雷同地图好得多。单纯以联机的角度而言，游戏的对战并没有大问题，真正的问题在于缺乏合作模式。《使命召唤》单机耐玩度有限，但丧尸和持久战的游戏时间非常可观。《泰坦降临》仅在游戏发售半年后才通过免费补丁更新了一个简单的持久战模式，而且持久战的AI无法用于单机模式。真正的单机战役，可能要等到2代，而且会采用与1代不同的AI机制。

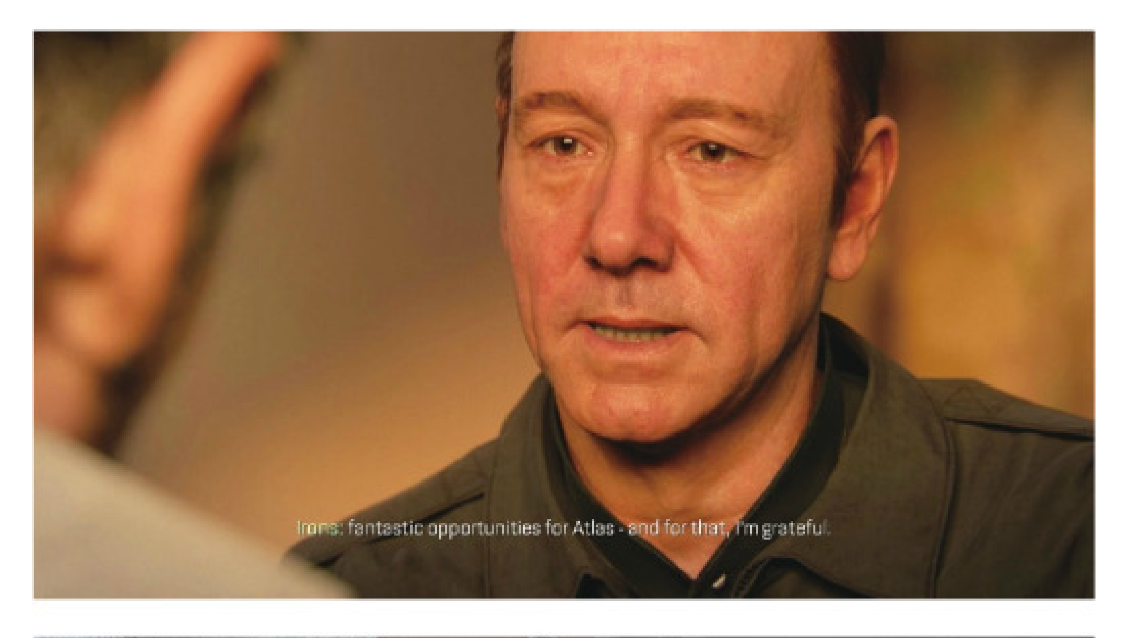
同为60人的小团队，《德军总部：新秩序》选择与《泰坦降临》截然相反的方向：打造一款纯单机游戏。MachineGames这群瑞典人在十年前凭借《星际传奇》一举成名，拥有一流的单机FPS经验，但始终不擅长联机，再加上发行商Bethesda的支持，制作组从一开始便毫不犹豫地把全部精力放在单机上。《新秩序》融合了《德军总部》系列传统的爽快战斗和《星际传奇》中的RPG与潜入元素，提供多种不同的打法。虽然游戏的演出效果不如《先进战争》，但剧情和单机耐玩度更棒，是近年单机最好的FPS之一，260万的销量也证明纯单机游戏在今天依然有市场。

作为与《求生之路》师出同门的作品，《进化》同样注重联机，游戏的全部联机模式均遵循“4对1”的非对称设计，即4名扮演猎人的玩家对抗1名扮演怪物的玩家，兼具合作与对战元素。Alpha测试仅开启狩猎模式，正式版会提供传统的夺旗、持久战等模式。《泰坦降临》虽然没有单人战役，但依然提供了一个多人战役用于交代剧情，不过多人战役的处理较为毛糙，仅仅是在9张对战地图的基础上添加一些演出脚本，队伍的输赢只会影响一小部分对话，无法改变剧情走向。《进化》的多人战役更为完善，猎人与怪物展开多个回合的较量，之前的胜利在地图上会变为之后的优势。虽然游戏没有类似《使命召唤》的传统单人战役，但玩家可以像《求生之路》那样在离线模式下与Bot切磋，网络不好的用户也能找点乐子。在联机模式中，临时退出的玩家也会交给Bot代打，直到匹配系统搜索到新的玩家将其顶上，相当贴心。本作的细节做得不错，但个性过于浓烈，DLC策略也为人诟病，玩家是否买账，就要看各类模式的可玩性了。

2012年的《孤岛惊魂3》受到好评，UBI将单机的大部分成功元素保留到《孤岛惊魂4》中，开发又一款融合沙盘和RPG元素的FPS作品顺理成章。玩家对3代的质疑集中在联机方面，合作模式都是单独的线性任务，与单机模式脱离，丧失了沙盘乐趣，网战也缺乏特色。4代将单机模式的全部支线任务向合作模式开放，自由度大增，网战采用非对称化设计，一方擅长现代武器，另一方擅长魔法。大部分用户玩《孤岛惊魂4》的









左上 持久战增加新兵种，敌人数量和AI凶猛程度也有所提升，但这一模式的经验无法用于单人剧情

左下 《泰坦降临》试图通过地图本身的设计体现一定的剧情感，比如这个以虚拟训练为主题的战场

右上 凯文·史派西在《先进战争》过场CG中的表现媲美真人，不过即时渲染效果就差了很多

右下 在《新秩序》中，可以看到《杀出重围》《星际传奇》《半衰期2》等大批优良FPS单机游戏的影子





左上 《进化》的Alpha版仅有狩猎一个模式，正式版包含5个模式，如图中的孵卵模式，怪物需保护巢穴

左下 神功和野兽大战现代军事武器是《孤岛惊魂4》的对战主题，谁能获胜，就要看双方玩家的造化了

右上 与单机模式类似，动物在对战模式中依然有其作用，不论是大象、老虎还是熊，都不是好惹的主

右下 2001年的初代《光环》有5种特色鲜明的载具，而2014年的《命运》仅有两种载具，令人费解





动力依然是剧情模式，网战因地图设计不佳，依然缺乏人气，但合作模式赢得好评。3代到4代的变化并不大，好在两年的间隔冲淡了疲劳感，但如果继续沿着相同的模式做下去，玩家可能会感到审美疲劳。UBI自己也清楚这个问题，在近期的调查问卷中，制作组为下一作设定的潜在舞台包括美国西部、越战、恐龙岛、丧尸危机、核战废土、吸血鬼巢穴、外星球等选项，也许新作不是正统续作，而是类似《血龙》的下载小品，但只要有趣，便值得一试。

《命运》的开发商Bungie是《光环》的生父，玩家对游戏的剧情和对战模式均抱有相当的期待。《命运》的对战保持着较高水准，虽然载具只有摩托与坦克两种，模式仅有六个，少于同类FPS，武器平衡性也存在一些问题，但基本无伤大雅。重武器弹药需要在战斗中获得，再现了《光环》的武器地图控制元素，雷达的改进颇为有趣，只提供敌人大致方位，降低了老手持续压制新手的机会，给新人更多成长空间。但《命运》的剧情模式仅仅是网游化的下副本打怪刷宝，属于合作模式的变种，缺乏《光环》战役的节奏感和故事感，单刷也必须联网的诡异设定更是带来了不少麻烦。换句话说，《命运》根本没有真正意义上的剧情模式，如果你追求传统的FPS战役，《光环》或《使命召唤》更适合你。

P2P和服务器

联机服务器按照原理可分为三种：监听服、点对点（P2P）和专用服。前两者的本质上是一回事，都不是真正的服务器，而是玩家的PC或游戏机，因此经常被统一归类到P2P的范畴。监听服直接使用游戏本体的程序源，由一名玩家充当服主，成本很低，但服主很容易因自家网络出现问题，使所有玩家都会受到影响。此外，服主没有延迟，服主以外的玩家都有延迟，在局域网中，这并不是问题，但在互联网上，延迟之大足以影响游戏的公平性，而且受限于普通用户的网络和机能，监听服的人数较少，最多不超过18人。点对点模式顾名思义，由所有人共同演算数据，为了同步数据，一个人延迟，大家都会拖慢，十分“公平”，因此监听服多用于对战，而点对点多用于合作模式。专用服则是真正意义上的服务器，所需费用较高，但体验最好，24小时开机，可支持大量玩家同时连接。

对于很多国内玩家而言，P2P让他们深恶痛绝。合作模式中，国内习惯找几个熟人联机，只要不是联通找电信，问题就不大。但对战模式除非开私房，否则很难保证房间内都是国人。因为网络的复杂问题，国人与美国联机虽然延

迟较大，效果尚可忍受，不过一旦遇到日本或韩国用户，就会碰到极大的劣势，偏生很多游戏喜欢自作主张，按照地理位置配对，如《光环：致远星》，让国人吃尽苦头。对于《战地》等架设在专用服务器的游戏，国外服务器依然存在延迟问题，但整体效果比P2P好得多。当然，最好的方案是由官方开放服务器端下载，允许玩家自行架设服务器，如《反恐精英》等PC游戏，这样一来，就算国内用户也能享受到超低延迟。但为了防止盗版服务器出现，近年很多游戏都不再开放服务器端下载，《使命召唤》最后一次提供自架服务器端是2011年的《现代战争3》。此后，不论是主机还是PC，联机都是纯粹的P2P，动视的服务器只用于保留级别和成就等关键存档数据，不提供对战空间。没有服务器，也就看不到《使命召唤4》在PC上64人对战的盛况，动视认为，《使命召唤》注重巷战，P2P的18人凑合玩就行了，这样可以节省一大笔架设服务器的费用。《战地》强调32人甚至64人对战，P2P根本无法满足要求，只能选择服务器。

微软作为仅次于亚马逊的全球第二大云服务公司，其Azure云服务器遍布全球，用于给Xbox Live提供对战顺理成章。《泰坦降临》是第一款使用Azure作为对战服务器的游戏，就算是PC版也使用微软的网络，Origin仅用于验证用户名和密码。24个Bot与12名玩家在对战中共存是《泰坦降临》的核心设计，Bot的枪法很烂，但这是故意为之，其真正用途在于模仿玩家的移动方式，制造迷惑，就这点而言，游戏的Bot动作比较成功，但需要大量的CPU资源运算AI。不论是Xbox 360还是更新的Xbox One，其CPU均无法满足这一要求，游戏不可能使用P2P，必须将AI运算交给专业的服务器端。Azure遍布全球的部署也为玩家提供了便利，东亚区服务器位于中国香港，让大陆玩家也能享受到相当低的延迟，房间数量则接近无限。虽然在2014年3月末海底光缆故障后很多电信用户难以连接游戏，但这只是国内的情况，国外用户并未出现问题。Azure的服务器部署让各地用户都能获得较低的延迟，东亚用户优先选择东亚服务器，然而游戏在亚洲的销量并不高。以PC版为例，在东亚搜索最热门的消耗战模式，直到今天依然能做到秒搜，但其他模式就要顶着升高的延迟去美服才能搜到人，不过即便如此，其网络效果依然远胜P2P。

《泰坦降临》的配对颇受争议，Respawn的前身是Infinity Ward，对匹配系统不缺乏经验，但《现代战争》每一作的销量都是千万级，而《泰坦降临》至今的销量只有400万，三个机种无法互联，同一机种的玩家又被不同地区的服务器分开，导致配对的样本极小，如何统一管理Azure数量庞大的虚拟房间也是个问题。游戏发售之初的三个月，配对平衡性难尽人意，三个月后，Respawn对匹配进行了修改，每一局游戏结束后，双方队伍成员根据上一盘的表现打乱重配，尽量保障下一盘双方比分接近。但高手很快发现，自己上一盘打的越好，下一盘分配过来的队友水平就越差，因为配对的样本库太小，Respawn为了保障分数的平衡便出此下策，结果导致一些用户抱团打野，黑店不会被拆散，好在黑店横行仅仅是东亚的不良风气，在美国等其他区域，这一问题并不明显。

第二款使用Azure作为对战服务器的游戏是微软自家的《光环：士官长合集》。除了复刻版《光环2》之外，游戏

左上 专用服务器的机房，运行专用服务端，24小时不关机，理论上比玩家的PC或游戏机稳定多了

左下 《使命召唤》是一个强调反应的系列，《先进战争》在这方面更是明显，服主拥有相当大的优势

右上 《光环》从3代开始将合作模式规模扩充至4人，但一个玩家出问题，全体拖慢，这是P2P的弊端

右中 《光环3》优先将国内玩家与美国匹配，《致远星》却变为优先和日本韩国匹配，让国人叫苦不迭

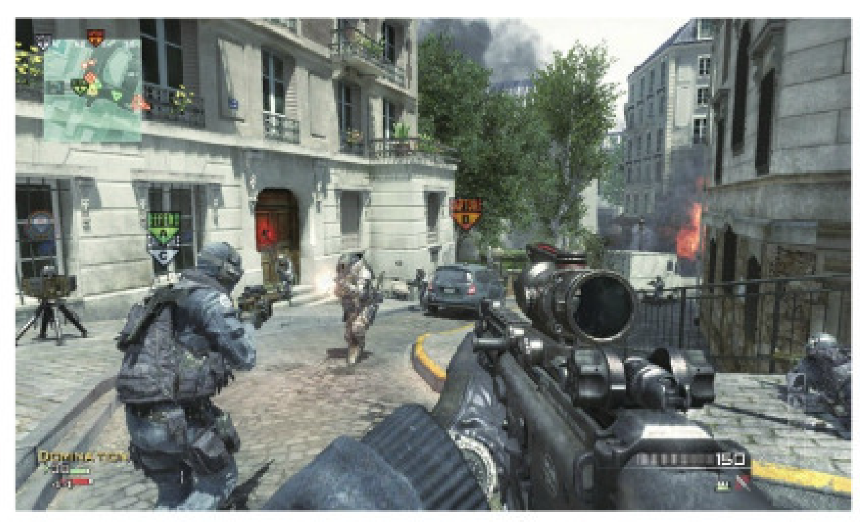
右下 《现代战争3》是最后一次提供服务器端的《使命召唤》，由于盗版服务器迅速出现，让动视此后选择了放弃











还收录了1至4代原版内容，包括联机部分的上百张地图，令人咋舌。战役内容只需一人便可畅玩，自然多多益善，这一点没人反对，但联机部分也照单全收过于草率。最初设计的配对列表高达11个选项，很多选项囊括了多种模式甚至多款游戏，刚打完一盘画面精致的《光环2周年版》，第二盘就穿越到最原始的初代《光环》，不论是画面还是玩法，都让人很难立刻适应。《泰坦降临》遭遇过的Azure分区设计也是个问题，《士官长合集》采取全球统一搜索，玩家不需要为了玩一个冷门模式手动回到主菜单切换区域，但这也导致非美国玩家经常被匹配到延迟较高的区域。游戏的销量目前不及《泰坦降临》的一半，对于有限的玩家群而言，11个配对列表实在太过分散，官方被迫删除了数个冷门列表，以保障人数。《泰坦降临》只要2个人就可以开启一个Azure提供的私房，而《士官长合集》不论是私房对战还是合作模式，用的都是传统的P2P，只有匹配对战才使用Azure。玩家抱怨微软对于自家作品的网络分配甚至不如《泰坦降临》这样一款第三方游戏厚道，却没想到私房的P2P在游戏首发时成了救命稻草。

343工作室一意孤行，坚持收录五个游戏、上百张地图，这一草率决定最终带来了恶果，在游戏首发的一个月时间内，配对系统处于半瘫痪状态，大量玩家只能通过私房的传统P2P模式约人对战。一个月后，配对网络趋于稳定，玩家却遇到了"10人房塞进11人"等Bug，令人哭笑不得。《泰坦降临》只在首发日瘫痪了几个小时，首发月每天偶尔会出现一两次只有几十秒的短暂掉线，此后便非常稳定，况且玩家在掉线前的全部数据均被保留，无伤大雅，《士官长合集》灾难频发的网络则成为了反面教材。甚至在微软集团宣传Azure云服务时，出现在广告中的游戏依然是早已面世的《泰坦降临》，而非刚刚发售的《士官长合集》，极为尴尬，实际上很多Xbox One用户也的确丢下了《士官长合集》的联机，选择发售已久的《泰坦降临》作为联机主力。更离谱的是，就连单机模式都出现了存档进度消失、载入关卡错误等Bug。即使网络逐渐恢复正常，玩家对于联机模式的内容也颇有微词，比起收录1至4代的上百张原版地图，很多玩家认为官方不如留着精力复刻更多的2代地图，呈现一个更具整体性的联机，而非现在的碎片化体验，毕竟2代复刻地图仅有7张。2014年12月末，游戏更新了4代的斯巴达行动模式，但玩家想要的是另一个更耐玩的合作模式——枪林弹雨。微软虽然承诺给之前玩过游戏的人免费提供《ODST》作为补偿，但只有战役模式，缺乏最受关注的枪林弹雨（至少在短时间内不打算提供），令人失望。2014年末的《光环5》Beta测试虽然可以搜到人，但只开设了美欧澳三个区，而且经常把玩家匹配到非临近区域，好在距离游戏发售还有一年，匹配Bug尚有修复余地，正式版也应该会提供更多区域。

Bungie开发的《命运》在网络方面并没有出现大量BUG，但其设计匪夷所思。选择P2P而非服务器是为了节省经费，对于这样一款大制作，在网络方面抠门，虽令人不齿，不过考虑到《使命



左上 不只是《反恐精英》，Valve的FPS均公开服务器端，游戏常年免费更新内容，不需要担心盗版服

左下 《泰坦降临》的Bot枪法很臭，但移动模式比其他FPS的Bot更接近真人，试图迷惑玩家的判断

右上 《光环2周年版》的对战地图经过复刻，图像华丽，但原作的几十张地图只复刻了7张，数量太少

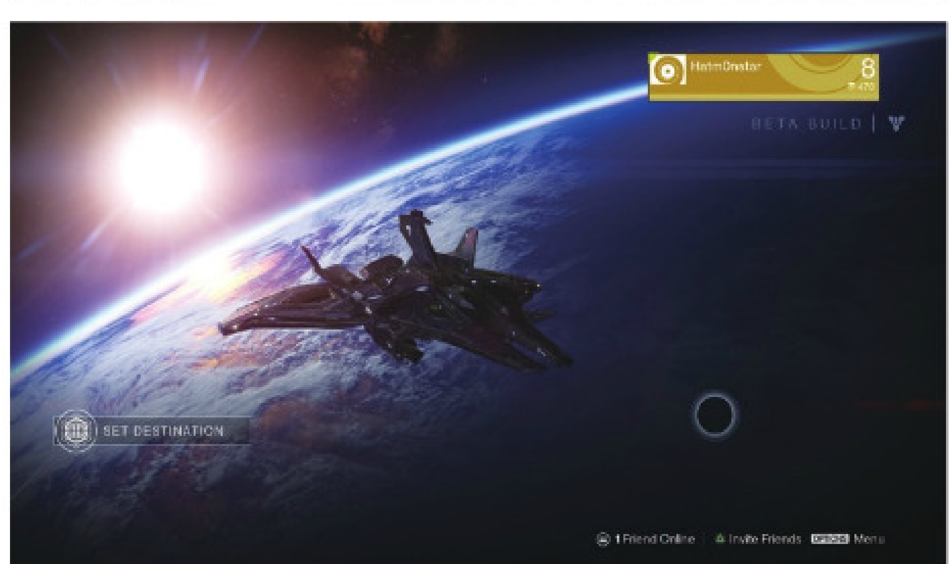
右中 《ODST》的引擎与《光环3》完全相同，制作组却放弃了呼声极高的枪林弹雨模式，令人叹息

右下 当你在《命运》中断线后，直接回到星球轨道上空的选关画面，让玩家垂首顿足，郁闷不已









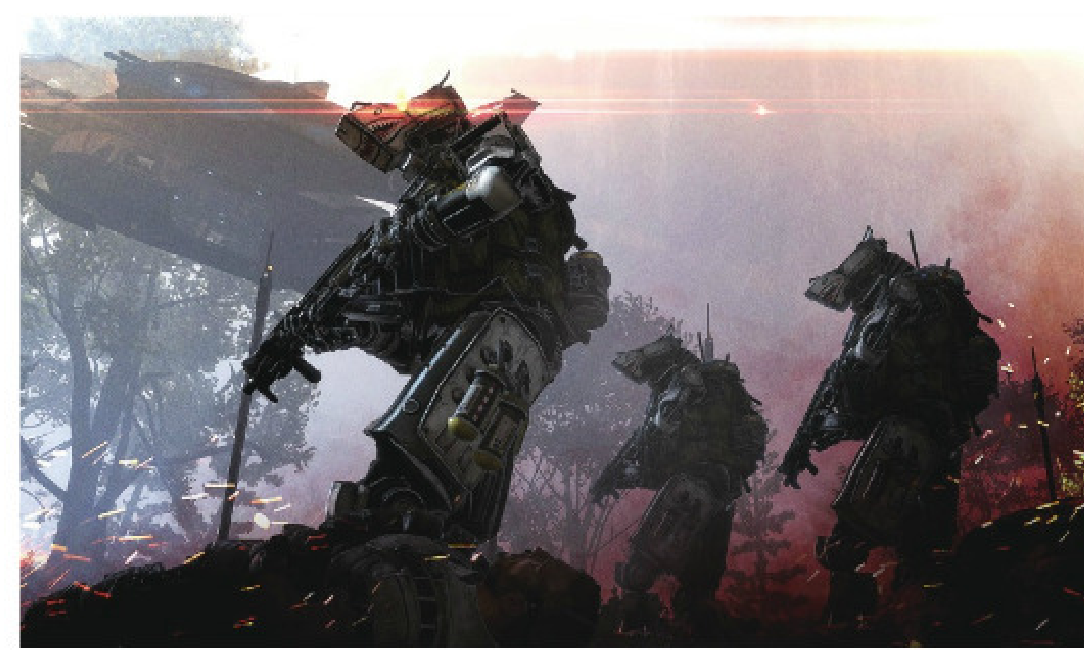
召唤》至今仍是P2P，同为动视发行的游戏，《命运》做出相同的选择，并不奇怪。令人费解的是，游戏没有离线模式，即使单刷也必须全程联机。PC版《暗黑破坏神3》全程在线是为了防止盗版并保护现金拍卖行，后来推出的主机版去掉了拍卖行，提供联机模式。《泰坦降临》全程在线是因为AI交给服务器运算，单机能独立运行的只有一个简单的教学关卡。《命运》至今没有PC版，没有拍卖行，也没有服务器运算AI的设计，却坚持全程在线，令人不解。《命运》的网络质量尚可，Beta测试掉线极为严重，但正式版较为稳定，只是偶尔的掉线依然会让玩家不禁郁闷：单刷也必须联机的设定是谁拍板的？Raid没有配对虽然造成了不便，但有其道理，Raid需要玩家紧密配合才能通过，熟人更稳妥，真正的问题并非Raid缺乏配对，而是游戏简陋的社交系统，这才是需要改进的地方。

类型大融合

虽然FPS市场规模惊人，但论及受众群体，MOBA这一类型才是真正的老大。《泰坦降临》从MOBA中学到一些东西，Respawn并不打算吸引MOBA玩家，他们只是为了解决FPS自身的问题，从外部寻找灵感。游戏的对战规模为36人，其中只有12人是玩家，剩下24个都是Bot。玩家相当于MOBA中的英雄，如果正面对决受挫，可以考虑刷Bot减少泰坦空投和泰坦核心的冷却时间，很难出现其他FPS中玩家连死数次却什么都没做的尴尬。另一方面，当玩家收割Bot时也要留意其他敌方玩家的攻击，避免“螳螂捕蝉，黄雀在后”的悲剧。引入Bot也在很大程度上解决了守株待兔的Camper问题，可谓一举多得。实际上，类似的思路在古典流FPS中并不少见，《雷神之锤》和《虚幻》的刷补给与《泰坦降临》的刷Bot并没有本质区别，都是地图控制元素的一部分。

《进化》的MOBA元素和《泰坦降临》存在一些相似之处，游戏开场，怪物的实力很弱，必须避免与猎人产生冲突，吞噬野生动物，积累足够养分，便可进化成新形态，实力大增，具备与猎人正面对决的资本。这与《泰坦降临》中玩家避开强敌收割Bot，想办法空投泰坦后再找人算账的思路如出一辙。但《进化》对MOBA元素的探索更为深入，不同的野生动物能力也不同，将其猎杀后可以在短时间内获得技能，野生动物的实力也远超《泰坦降临》的Bot，大型动物皮糙肉厚、力量惊人，给怪物造成不少麻烦，食人花等埋伏更是防不胜防，落单的猎人则很容易被野生动物干掉。野生动物是纯粹的第三方势力，不分敌我，对猎人或怪物任何一方都会展开攻击，善加利用就可以成为玩家天然的盟军。

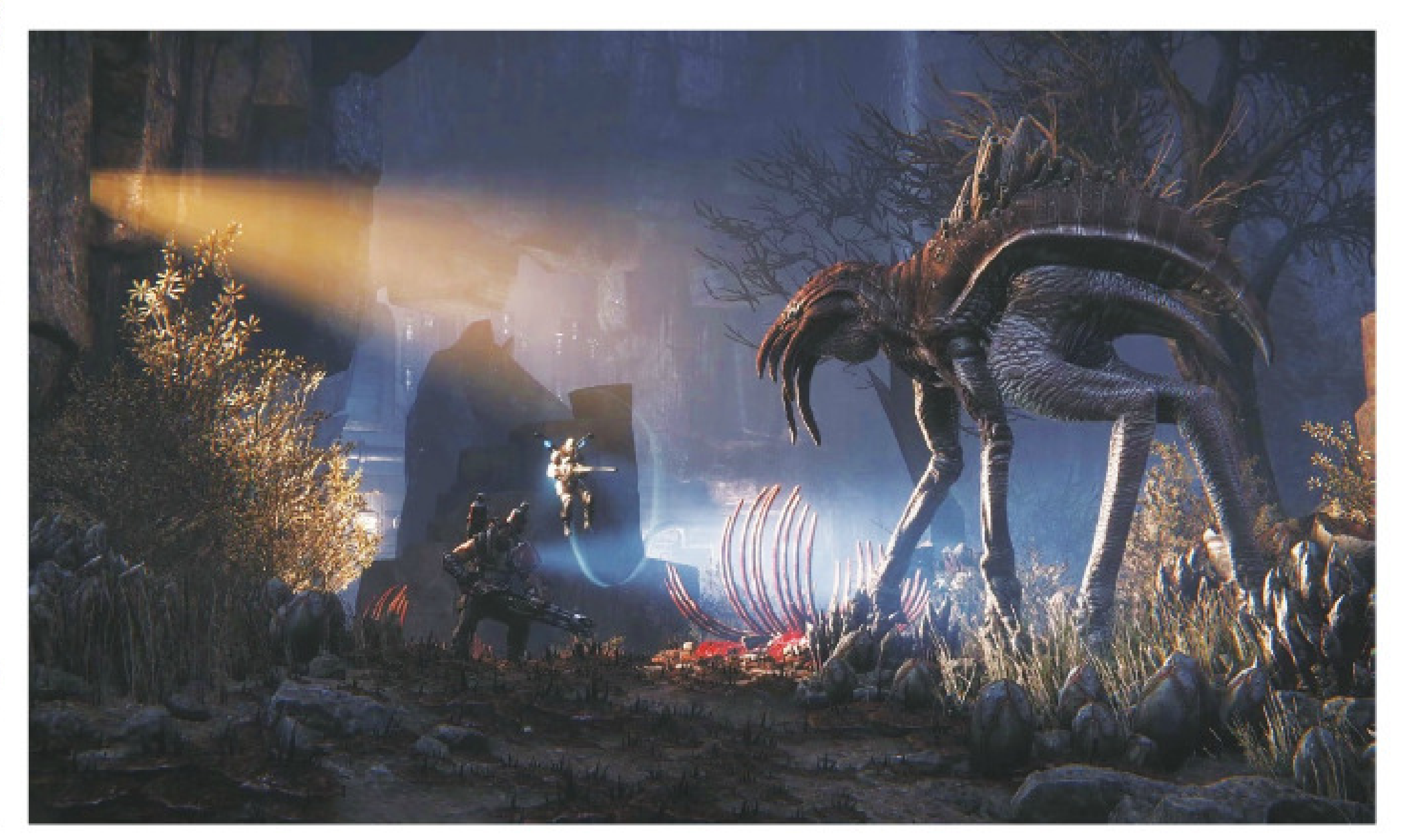
暴雪从2008年开始制作代号为“泰坦”（与Respawn的《泰坦降临》完全无关）的FPS新作，这部游戏计划融合媲美《魔兽世界》的MMORPG元素，成为暴雪的新支柱。开发7年后，始终找不到激情的暴雪于2014年宣布“泰坦”正式取消，仅存的网战部分变为《守望先锋》。游戏的发售日尚未确定，但已经承诺在2015年提供Beta测试，官网上可以看到每名角色详细的背景设定和技能演示，完成度较高。游戏乍一看与《军团要塞2》颇为相似，同样是6对6的标准竞技场规模，同样是卡通画面，同样有完善的职业分工，同样不能自动回复HP，同样提倡团队配合而非单纯杀敌。但《军团要塞2》的角色HP要比《守望先锋》弱不少，节奏更快，一条无敌槽配上一名实力强劲的主攻手在关键时刻



左上 蹲坑蹲来Bot在《泰坦降临》中十分常见，你不出手Bot会打你，你出手又暴露了位置，两难

左下 《进化》同一个怪物的三种形态，第一形态毫无胜算，第二形态势均力敌，第三形态占据上风

右 《进化》这些第三方的野生动物也不是好惹的，猎人和怪物双方都要多加留意，否则会有大麻烦



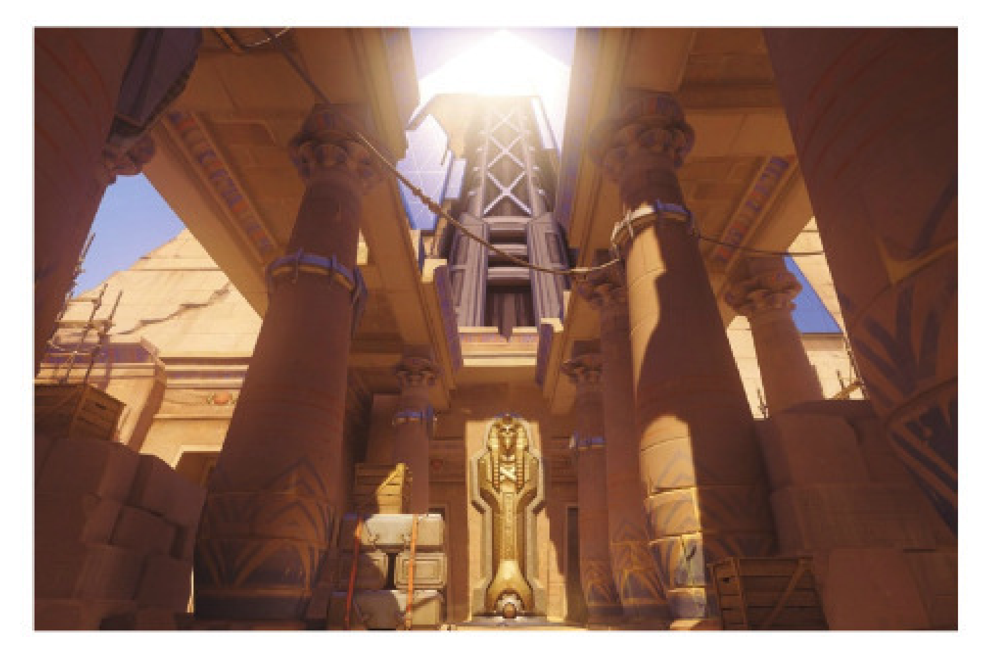
甚至可以全灭十几名敌人。《守望先锋》较高的HP避免新手死得不明不白，与《军团要塞2》存在微妙的差异，更强调持久性而非爆发力，节奏感与MOBA更接近。

《孤岛惊魂4》将舞台从热带转移到高原，游戏的玩法并没有大的变化，但素质依然出色。战斗的自由度很高，端着机枪在正面大开杀戒、通过潜入逐一暗杀敌人、在远处用狙击以强凌弱、驾驶着飞机从天上突袭、拆掉兽笼坐收渔利……战术思路非常丰富，任君选择。就算你暂时不想攻占据点，漫游在广阔的沙盘地图中，打猎剥皮、合成武器、贩卖道具、收集各类隐藏要素，一样能玩得不亦乐乎。RPG元素对本作大有裨益，增加了自由度和耐玩度。傻瓜化的地图编辑器也是一大亮点，提升了耐玩度和趣味性，不能制作多人地图算是白玉微瑕。

同样是FPS与RPG融合，《命运》的处理就比较欠妥。Bungie表示他们受到了《边境之地》的影响，决定做一款打怪练级的FPS。不论是《边境之地》还是《暗黑破坏神》，此类作品最关键的就是奖励机制，给予玩家适当的回报，削弱机械化重复的疲劳感，《命运》在这方面栽了跟头。杂兵的AI水平不如《光环》，Boss更是仗着血量欺负人，数据严重失衡，导致Boss战又臭又长。玩家能否拿到好装备好箱子要看运气，三人小组中功劳最大的人可能拿不到好的报酬，反而让表现垫底的玩家拿到高档箱子，兴冲冲拿着高级箱子去鉴定，却很可能鉴定出低档装备，空欢喜一场。玩家纷纷嘲笑负责鉴定的NPC是色盲，让自己一次又一次白白兴奋却失望而归。Bungie这样做的目的很明确——想办法在内容匮乏的情况下阻止玩家快速毕业，让在线人数好看一点，这样只会导致两种结果，一些玩家被困在游戏中重复机械化劳动，另一些眼看毕业无望，直接选择放弃，甚至在二手市场卖掉光盘。游戏发售一个月后，Bungie治好了NPC的色盲，并增加首次挑战日常和周常任务获得好装备的几率，报酬看运气的问题得到了缓解，但依然没有彻底解决。

因为Bungie和动视都不打算架设专用服务器，《命运》采用P2P联机，限制了网络规模，以3人为一个小队下副本，在副本外的公共任务区域，我方小队会随机遭遇其他3人组，但仅此而已，不要指望更热闹的场面。主城更是只有几个负责买卖的NPC和十几名玩家，像《魔兽世界》的暴风城那般车水马龙的气势，你是绝对看不到的，这也是P2P的局限性。因为副本基本为3人设计，游戏的三种职业虽然在后期会解锁一些带有辅助性质的技能，但三个职业大体都是以DPS为目标，狠命输出伤害就算完成任务，倒下的队友想办法扶起便是，三个人使用同一职业也没什么问题，看不到如同《军团要塞2》细致的职业特化。Raid为6人规模，简单的责任分工靠的是特殊装备和特殊地形，而非角色职业本身，根本无法同《魔兽世界》相提并论。

对于沙盘大地图的运用，《命运》更是令人费解。完成任务后玩家会自动



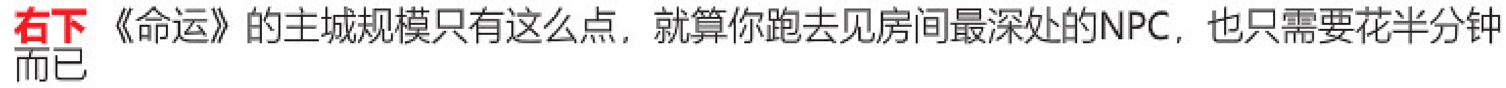
左上 《守望先锋》的埃及地图，比较《军团要塞2》的埃及地图，不论是美术还是构造都颇为相似

左中 《守望先锋》弱化了个人作用，更加强调团队合作，很难实现《军团要塞2》常见的爽快连杀

左下 《孤岛惊魂4》的很多凶猛动物对玩家和敌人都是个威胁，想办法让他们攻击敌人，则可坐收渔利

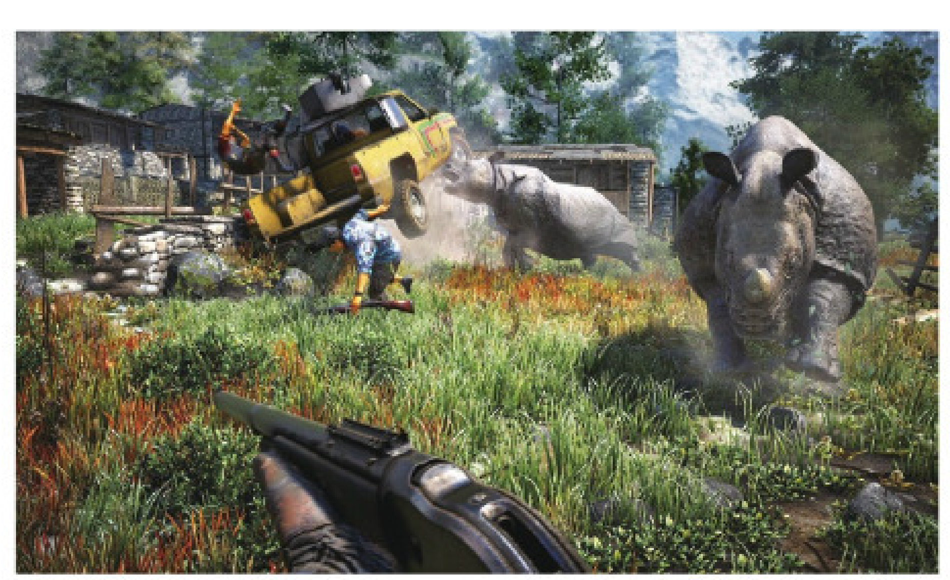
右上 骑乘大象扫荡敌军的感觉相当不错，《孤岛惊魂4》的动物绝非噱头，成功营造了一个鲜活的世界

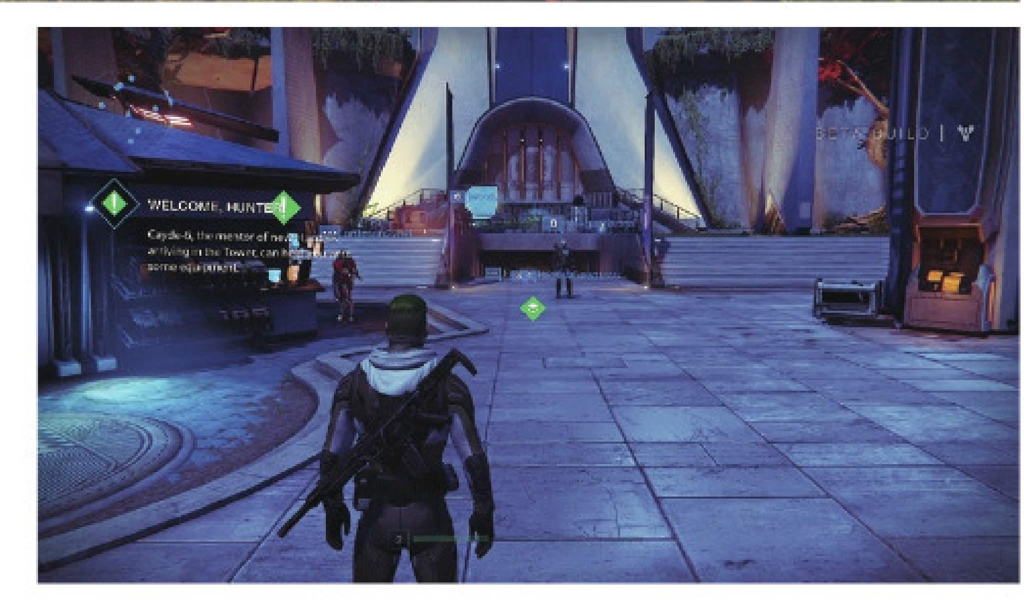
右下 《命运》的主城规模只有这么点，就算你跑去见房间最深处的NPC，也只需要花半分钟而已











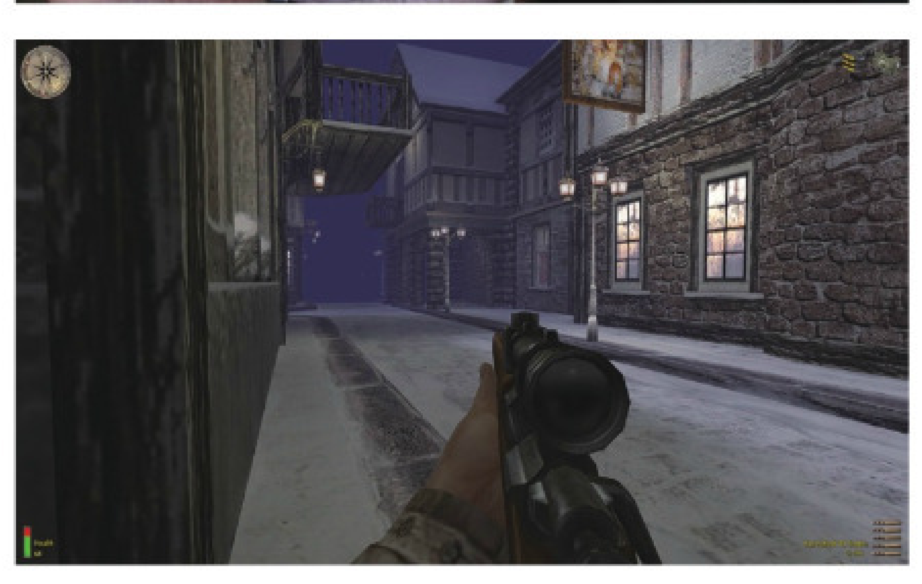
传送回主城，选择其他任务会降落到大地图的一个地点，同一个星球的所有任务，降落点都是同一个，任务目标则明确标出，玩家在大地图上自由探索的内容很少，缺乏沙盘游戏应有的整体感和探索乐趣。《命运》的整体架构完全不像是一款2014年的游戏，更像是2000年的《梦幻之星在线》，种族、职业、世界观等均有颇多相似之处，但《梦幻之星在线》在这些方面的设计远比《命运》更细致，装备和任务也更合理，社交系统更是完胜。数亿美元打造的新作，在很多方面居然比不过14年前的化石级前辈，令人大跌眼镜。《命运》并不缺乏优点，画面、音乐、武器设计都非常成功，对战的设计也不错，但这些优点继承自《光环》，属于传统强项，新增的RPG元素并没有取得成功，等于原地踏步，AI和剧情相较《光环》更是退步，再加上大量没有实现的承诺，让人不禁怀疑Bungie这4年究竟干了什么。

巨头恩怨

微软与索尼、EA与动视，两个主机厂巨头和两个第三方巨头，四家公司的恩怨成了2014年FPS市场的焦点。EA与动视互挖墙角的传统由来已久，动视先挖走《荣誉勋章：联合突袭》的制作组2015，将其变为《使命召唤》的生父Infinity Ward，10年后EA又挖走Infinity Ward骨干，成立Respawn。2010年的解雇门事件让动视成为千夫所指，失去骨干后的Infinity Ward灵气不再，《现代战争3》和《幽灵》的口碑均不如《现代战争2》。为了稳住股价，动视在Infinity Ward出走时与Bungie签下了《命运》的10年合同，并将Respawn的老将告上法庭。虽然此案以庭外和解告终，但动视已经严重影响了《泰坦降临》的正常制作，大半员工整日忙着见律师，开发直到2012年夏天结案后才进入正轨，导致游戏放弃单人模式。解雇门的未发奖金只是一个诱因，Infinity Ward员工集体跳槽的根本原因在于，动视曾承诺给予赞佩拉和韦斯特（工作室创始人）掌控《现代战争》品牌走向和拒绝开发续作的权利，但只要二人被开除，合同自动失效，动视从签完合同的那一天起，就整天盘算如何把他们赶走。二人走后，动视收回Infinity Ward的特权，自然引起员工集体跳槽。开发科幻原创游戏是工作室多年来的梦想，如果骨干继续留在公司，他们不会有机会制作《泰坦降临》这样的新品牌，只会绑在《使命召唤》上，直到失去利用价值被抛弃的那一天。当年动视甚至强烈反对《使命召唤》脱离二战，连《现代战争》都是靠二人偷着把生米煮成熟饭，才获得批准。《先进战争》看似科幻，但变化幅度远不如《泰坦降临》，否则动视也不会开绿灯。

毕竟吃过一次亏，赞佩拉与EA签订《泰坦降临》的合同小心谨慎，保留了版权，这也是动视不可能给他们的东西，但百密一疏，还是产生了不愉快。微软在游戏开发途中给Respawn提供了很多帮助，索尼则不闻不问，因此赞佩拉将《泰坦降临》定为Xbox One限时独占，计划延期推出PS4版，没想到作为发行商的EA却背着他签了永久独占合同，微软提供了服务器和更好的权利金待遇，但无法弥补没有PS4版的损失，PC版没有Steam版也是EA的决策。微软与EA之间也心怀鬼胎，EA为了销量保留了移植度颇高的Xbox 360版，微软却为了推广新主机强行将Xbox 360版延后一个月。不论是Xbox One还是Xbox 360版，《泰坦降临》都没有得到微软或EA在广告经费上的支持，连宣传片都是Respawn自己请CG公司做的，和《战争机器》或《光环》在电影院播放广告的待遇根本没得比。酒香也怕巷子深，缺乏广告的支持，即使媒体给予好评，游







左上 万斯·赞佩拉与杰森·韦斯特，后者间接因为官司骚扰而退出江湖，堪称FPS行业的一大损失

左下 2002年的《联合突袭》发售后2015的骨干就被挖走，EA和动视围绕FPS的梁子这时就已经结下了

右 2003年的《使命召唤》可视为与《联合突袭》一脉相承的精神续作，连引擎都如出一辙

戏在主流玩家间的知名度依然有限，销量破千万的游戏大都有上亿美元的广告费支撑。EA将《泰坦降临》看作一个低成本项目，4年来游戏的开发一直不顺，屡次延期，EA对于作品能否成功充满怀疑，不愿出钱砸广告。当然，开发不顺的直接原因正是动视官司的干扰，否则一切会顺利得多。

《泰坦降临》销量已经超过400万，EA表示销量满意，也在发售后带动了股价上涨。对于一个缺乏广告支持的新品牌，400万不算失败，只是没有达到应有的潜力。万事开头难，至少Respawn的成功赚到了第一桶金，目前公司分为两个制作组，大部队埋头开发《泰坦降临》的续作，另一个小团队由《战神3》的导演斯蒂格负责，探索原创新作。Respawn从负责《战神》的圣莫妮卡工作室挖来不少老将，赞佩拉相信他们会有用武之地。另一方面，赞佩拉表示没有PS4和Steam版对《泰坦降临》的销量影响极大，在签署续作合同时会更为谨慎。不管怎样，Respawn并不是EA的子公司，即使双方不合，换个新发行商便是，未来尽在掌握，Respawn并不担心。

Bungie在2007年《光环3》发售时脱离微软独立，条件是将《光环》版权留在微软，并开发另外两款续作，即《ODST》和《致远星》。Bungie早已开始构思《命运》的框架，并与动视谈判多时，但迟迟未能拍板。直到2010年春，解雇门事件爆发后，动视为稳定股价才与Bungie签订合约。因为此事与解雇门存在间接联系，2012年法院责令动视公布合同，其内容得以公开。合同规定，《致远星》发售后，Bungie就要将资源投入《命运》，为动视制作6款续作和6部大型DLC，一年一个交叉推出，一直做到2020年。Bungie在2018年之前不准开发其他射击游戏，此后就算做了，也要等到2021年上市，且动视拥有优先发行权。对于解雇门的类似事件，合同也做出了严格规定，不论发生何种情况，动视都会将《命运》牢牢攥在手中。用“10年卖身契”形容这份合同并不夸张，文书之苛刻更人震惊，但玩家更关心的是《命运》本身，毕竟游戏公司要拿作品说话。

在宣传中，Bungie称《命运》是一款“崭新、更为庞大、自由度极高、难以想像的世界”，将其与《魔兽世界》和《荒野大救赎》（Red Dead Redemption）相提并论，并承诺太阳系的全部九大行星和部分卫星都可以探索，地球等行星还有多张大地图。当2014年Beta测试启动后，玩家发现《命运》的自由度不算高，场景漂亮但设计思路单调，架构也非常匠气，社交系统更是简陋到难以置信。正式版首发时更是只有四张大地图，四个星球各一张，每张大地图开着载具只要几分钟就能逛到头，除了敌人配置，不同星球的区别也很小，任务数量不及初版《魔兽世界》的十分之一，宇宙飞船仅仅是一张名片，星际旅行也不过是读盘画面。

为了减少媒体差评对销量的影响，Bungie一反常态，故意在游戏发售后才将光盘送往媒体，在评分出来前尽量多卖一些，并声称“全世界的媒体都不可信”。Metacritic汇总网站上的媒体平均分只有76。之前Bungie开发的四部《光环》正统续作平均分都在90以上，连《ODST》这个小成本资料片都有83分，《命运》开发4年却只有76分，远没有达到合同中预期的90分，堪称游戏界10年来最令人大跌眼镜的事情。原本凭借《命运》在画面、音乐、对战方面的优点，保住80分问题应该不大，但问题在于Bungie的饼画得太大，实际拿出的又太小，所有低于80分的媒体全部在评论中使用了“虚假宣传”“过誉”等词汇。为了让宣传材料好看一些，动视和Bungie甚至贿赂大批Metacritic无视的野







左上 除了核心的跑酷和机甲外，《泰坦降临》还有不少出色的小系统，如烧卡，已经被其他FPS借鉴

左下 《命运》在2013年春首次发布会展示的大部分星球都是原画而非3D建模，用空中楼阁骗取信任

右上 《使命召唤4》最初是Infinity Ward私下开发的产物，动视曾认为“脱离二战，《使命召唤》就毁了”

鸡媒体，将分数排在一起，试图营造评分很高的错觉，但这种行为就算能骗得了玩家，也骗不了自己，毕竟合同的奖金要按照Metacritic计算。

玩家原本指望DLC可以弥补主体内容不足的问题，没想到首个DLC的很多副本仅仅是原版任务的简单修改，很多DLC的数据早就隐藏在光盘内，诚意甚至不如主体。近期网络泄露了一张据称是内部会议的路线图，可信度较高，显示Bungie至少打算在2015年发售两个DLC，但内容仍不算丰富。就算《命运》能把九大行星都做出来，也无法兑现宣传的大饼，因为游戏真正的问题在于质而非量，除了任务的质量外，系统架构本身也存在很多问题。《命运》需要的是一个类似《最终幻想XIV：重生之境》的涅槃，然而Bungie承诺《命运2》会继承1代的全部数据，目前的架构可能会延续10年，令人哭笑不得。Respawn缺人缺钱缺时间，还被官司缠着，被迫放弃《泰坦降临》的单人战役，此事已经公开，令人不解的是，Bungie拿着动视的大把资金，不断扩张员工，没有官司缠身，《命运》居然也变为半成品。Bungie不愿家丑外扬，至今没有公布实际情况，但私下憋不住的员工和游戏的制作名单依然透露了蛛丝马迹。

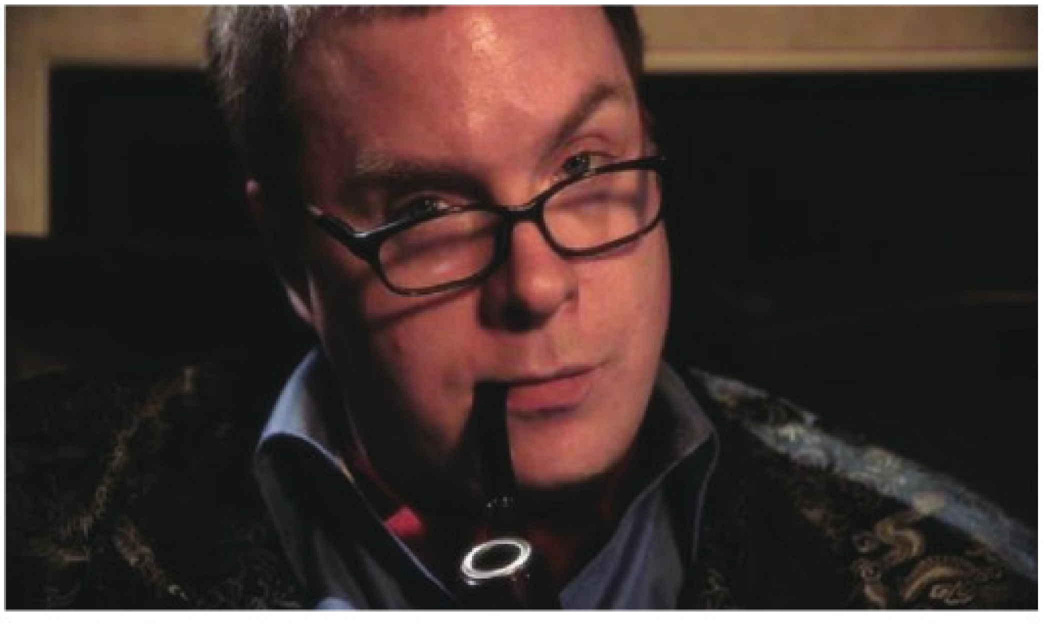
在《命运》的开发途中，Bungie高层越发失利，老将纷纷出走，其中甚至包括参与过初代《光环》的骨干，如剧情总监约瑟夫·斯坦和音乐人马丁·唐纳，后者更因拖欠的奖金和老东家打起了官司。Bungie在《致远星》时期的员工仅有180人，至2013年扩张到350人，2014年更是增加到500人，其中过半的员工都没有开发过《光环》，甚至没有参与过任何游戏开发，属于刚毕业的学生，毫无经验。王世凯等资深美工并未离职，这也是《命运》在画面上与《光环》高度相似的原因，但策划组要么是空降来的新手，要么是Debug人员升职成策划，负责AI的四个程序员之前也没干过这行，显然不用指望他们对《光环》有什么深刻理解，这就是《命运》的PVE表面看起来很像《光环》，但玩起来大相径庭的原因。剧情的对话苍白空洞，流程安排也较为突兀，游戏塑造了多个同等的敌人种族，而最终Boss只是其中一个种族Vex的成员，根本看不出最终Boss的派头，游戏就莫名其妙的结束了。Bungie的员工甚至在私下表示，最初设定里的Vex不是敌人，而是主角的盟军，游戏的场景安排也留下了这样的痕迹，很多剧情文字甚至是在封盘前拼命赶出来的，可见开发状态之混乱。

游戏在一团糟的情况下赶着发售，也是因为合同规定每延期一个季度Bungie的分红就会减少10%，跳票一年的《命运》分红已经减少四成，自然不愿继续跳下去。说到底，Bungie离开微软的目的从一开始就是为了钱，而非“摆脱《光环》束缚”之类冠冕堂皇的说辞，《命运》与《光环》在画面和音乐的相似便是明证。《命运》的最初目标可以和暴雪的“泰坦”相媲美，二者都遭遇挫折，如果Bungie像暴雪那样重视名誉，就应该发布公告，更改游戏标题，然则Bungie显然更在乎金钱，变成了输不起的赌徒，执意在缺乏公告的情况下将面目全非的游戏推向市场。

作品敷衍也就罢了，公关策略也有失水准。Bungie的社区经理在游戏发售前屡次嘲讽全球玩家和媒体，招来猛烈回击，连官方论坛都是骂声一片。动视在宣传中将“5亿美元成本，史上最贵游戏”作为宣传口号，实际上5亿是算上续作的预期投入，合同显示第一部的制作成本仅为1.4亿，Bungie也表示5亿是不可能的，动视却依然将5亿作为宣传口号。如果游戏无可挑剔，喊出这个口号没有问题，但现在只能沦为笑柄。游戏销量虽然突破千万，但这是靠着动视上亿的广告费和索尼帮着全力促销砸出来的，《命运》是跨平台游戏，然而索尼买断了宣传权，并给予独占级别的广告规格。即使如此，首日出货的800万在一周内只卖掉了六成，剩下四成花了两个月才卖完，部分零售商在首发一周后就启动降价促销活动。自2013年初《命运》正式公布，动视的股价便长期上扬，在发售日当天更是涨至24美元的历史最高点，但投资者的胃口被吊的太







左 《命运》的电视广告，高分一大堆，但基本都是野鸡媒体，权威的Metacritic平均分只有76

右上 马丁·唐纳从2000年加入Bungie，制作了五部《光环》音乐，《命运》配乐完成后被卸磨杀驴

右下 社区经理Deej神论迭出，例如“你永远无法通关《命运》，因为你无法击杀全世界每一名PVP玩家”

高，首周500万的销量比预期少了太多，虚高的股价被打回原形，迅速跌至18美元。此后Bungie没有公布具体销量，仅仅表示“在三个月内有1300万玩家玩过《命运》”，实际上根据销售额推算，游戏此时仅卖出1000万，多出来的300万是二手和试玩版用户（所有PSN用户都可以免费试玩一个星球）。《命运》的口碑也许会影响续作，《命运2》即使素质提升也可能出现销量下滑的情况，这在游戏界属于常态，不过根据泄漏的路线图，真正的2代最早也要等到2016年。

因为《命运》延期一年且评分惨淡，Bungie的如意算盘落空，失去原定的一半收益，这些利润都归动视所有。动视发行《命运》，是为了弥补《使命召唤》销量下跌的财政空缺，有《吉他英雄》胜极而衰的前车之鉴，动视也知道没有任何一个游戏品牌可以永远红火，连《使命召唤》也不例外。但瘦死的骆驼比马大，即使《幽灵》比《现代战争3》的销量少了500万，但依然是2013年除《GTA5》外销量最高的游戏，而《GTA》可不是年年都有的，动视的高层并非完全不懂游戏，他们要求每一代《使命召唤》都引入一些新的小玩具，就是为了将主流玩家的审美疲劳控制在临界线以下，让《使命召唤》的销量实现软着陆。动视不会立刻放弃这一品牌，慢慢将缺口补上便可，作为“补丁”的《命运》和《使命召唤》也不是同一类游戏。

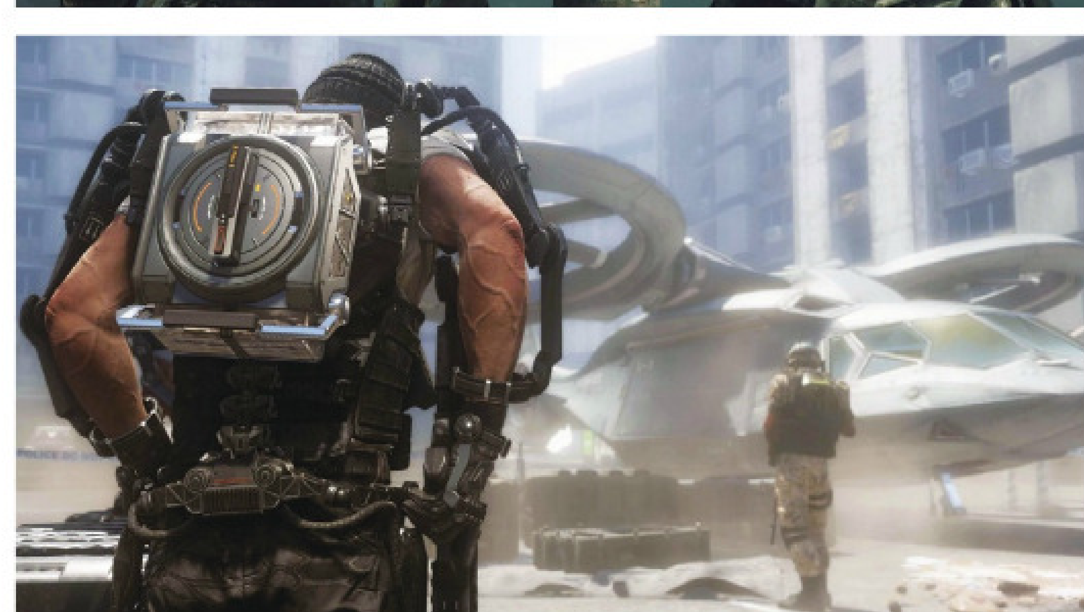
Infinity Ward和Treyarch是系列的两大支柱，二者交替轮作，每一代有两年的开发周期。但随着画面等技术规格越来越复杂，两年周期逐渐吃紧，直到《幽灵》这代遭遇问题。动视高层早就料到这一点，提前栽培环境。2009年，动视将《死亡空间》的骨干从EA的Visceral分公司挖走，成立大锤工作室。Infinity Ward骨干离职后，赞佩拉和韦斯特与动视签订的协议失效，所有工作室都可以开发现代或未来风格的《使命召唤》。大锤工作室与Infinity Ward残部携手开发《现代战争3》，制作完毕后，动视便将大锤立为系列的第三个核心制作组，并首次给予三年的轮作时间，开发《先进战争》。因为虽然大锤没时间更换引擎核心，但他们已经改掉了一切可以重写的部分，不论是场景细节还是游戏玩法，《先进战争》都比《幽灵》体面得多。不出意料的话，2015年的新作将是Treyarch花费三年的游戏，很可能是《黑色行动3》。

Visceral的骨干被挖到大锤后，实力受到影响，《战地双雄3》一败涂地，《战地：强硬路线》也让人忧心忡忡。不论大锤还是Respawn，动视和EA都通过挖角打击对手、壮大自身。虽然《先进战争》的同期销量又比《幽灵》少了一截，但玩家和媒体对本作的评价都高于《幽灵》，销量下滑主要是前作口碑较差的影响。大锤制作组认为，习惯了各种高速移动的流畅快感的人，再回到传统《使命召唤》的节奏，会感到不适，游戏中甚至连丧尸敌人都穿上了外骨骼。今后另外两家工作室的新作会不会引入外骨骼，成了玩家感兴趣的话题，好在每年的《使命召唤》都会在E3期间公布详情，我们很快就会知道答案。

2015年的FPS产业，值得期待。P









左上 大锤的骨干毕竟是初代《死亡空间》的功臣，《先进战争》的外骨骼依然可以看到一些艾萨克的影子

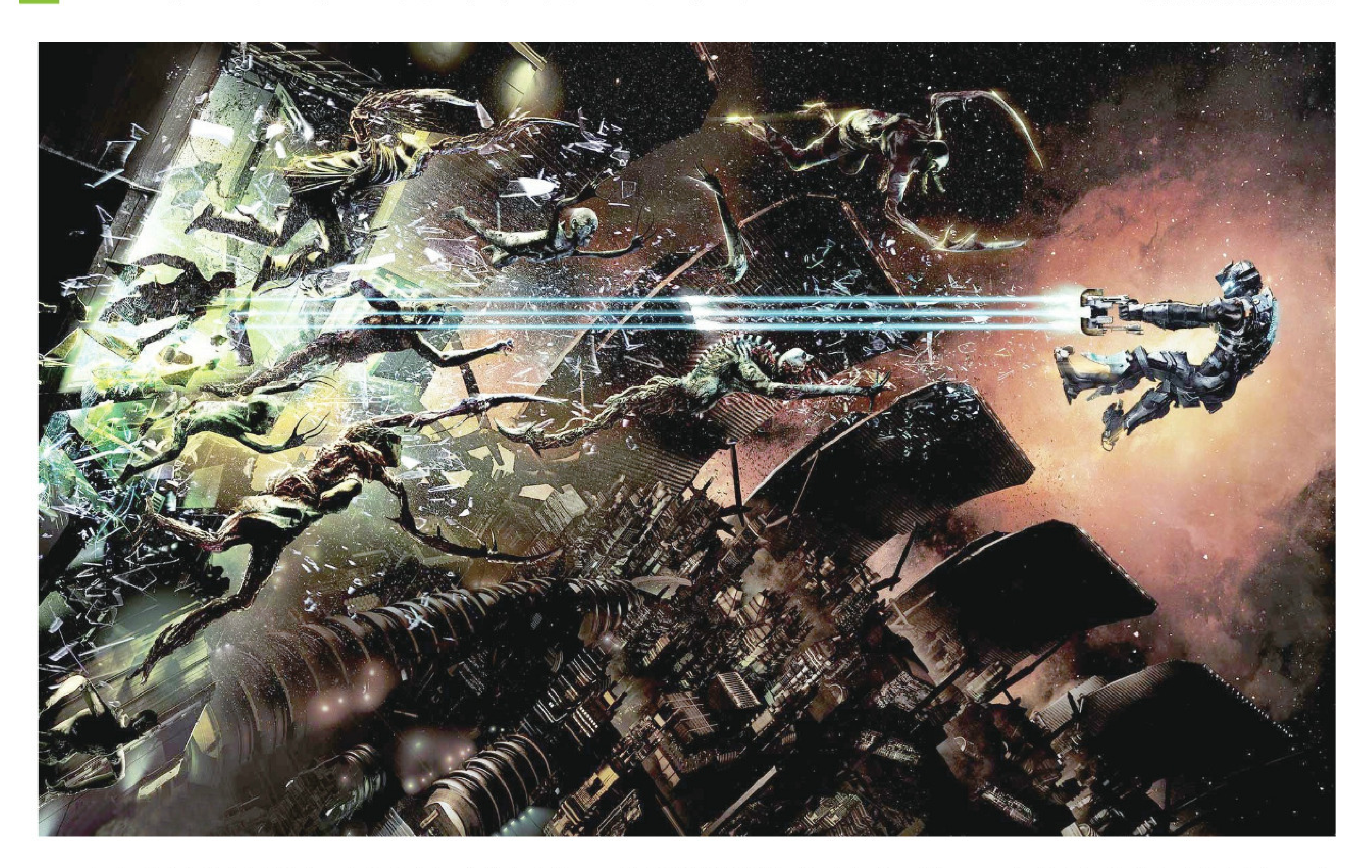
左下 动视高层已经对Infinity Ward和Treyarch的新作是否加入外骨骼进行评估，今年E3我们会看到答案

右上 Treyarch的《黑色行动2》虽然设定在近未来，但科幻元素并不算浓，如有续作，会加入外骨骼么？

右下 Treyarch在去年12月7日贴出勿忘珍珠港的信息，也许暗示2015年的《使命召唤》与二战有关？

同一世界，多重精彩
——游戏与游戏小说交织出的魅力

■内蒙古 莽月飘零



当人类踏入的领域越多，人们的生活也越丰富多彩，就像数学中的排列组合概念一样，不同领域之间若能产生焦点甚至是交集，那么将会展现出1+1>2的神奇效果。在文艺复兴时期的意大利，那些在文化、科学、美学、哲学等领域的学者们借助美第奇家族的资金让各种领域互相交叉，产生出无穷的威力，“美第奇”效应也正是今天我们对多领域组合后产生惊人效果的代称。

无疑，讲好一个故事是游戏最基本的任务，受限于游戏主视点大部分时间里都在主角身上，虽然游戏也可以启用全知全能的上帝视角来为剧情服务，但那些主角之外的事情很难在游戏中有更多的表现，而这就给了游戏小说展现魅力的一个绝佳机会，游戏与游戏小说在叙事上的优缺点互补也提升了“美第奇”效应的程度，让故事更加完整，也更加精彩。

承上启下——《质量效应》的双重三部曲

《质量效应》（Mass Effect，以下简称ME）系列无疑是游戏史上硬科幻游戏的经典系列作品。2007年11月的第一部ME就毫不吝啬的允许玩家在整个星系中游历穿梭，甚至玩家可以跟随主角薛帕德驾驶Mako登陆车在绝大多数星球上狂飙，加上游戏以一个个的副本借由宏大的故事串联而成，无论是游戏性还是故事性，都属佳作。其后的两部与第一部作品共同构成一部气势磅礴的硬科幻三部曲，讲述了一个关于有机生命与无机生命之争的故事。有趣的是，由于文化差异，西方总是对末日审判心怀敬畏，东方则对轮回不止坚信不疑。ME系列的主体虽然也是描绘了一场末日浩劫，但讨论的实质却是轮回循环，中西合璧式的世界末日观下精彩的故事在游戏与游戏小说中延伸开来。

小说《质量效应：天启》（Mass Effect：Revelation）与ME同时发售，虽然游戏是主体而小说为陪衬，但这里讲述的故事才是整个ME系列的开端。本书以年轻时的大卫·安德森为主角，此时的神堡议会还只有最初的三个种族成员——赛拉睿、突锐、阿莎丽，而人类和其他种族都觊觎神堡议会席位，一旦成为神堡议会成员种族，必然会有大量为自己种族谋求利益的机会。人类正在想办法能够在神堡议会下属的幽灵特工机构占有一席之地，而这正是人类成为议会种族的关键跳板之一，大卫·安德森正是人类意欲向神堡议会推荐的幽灵特工人类候选人。

大卫将对一起人类研究基地被袭击事件展开调查，而这里则是人类研究人工智能的秘密研究所。由于300年前奎

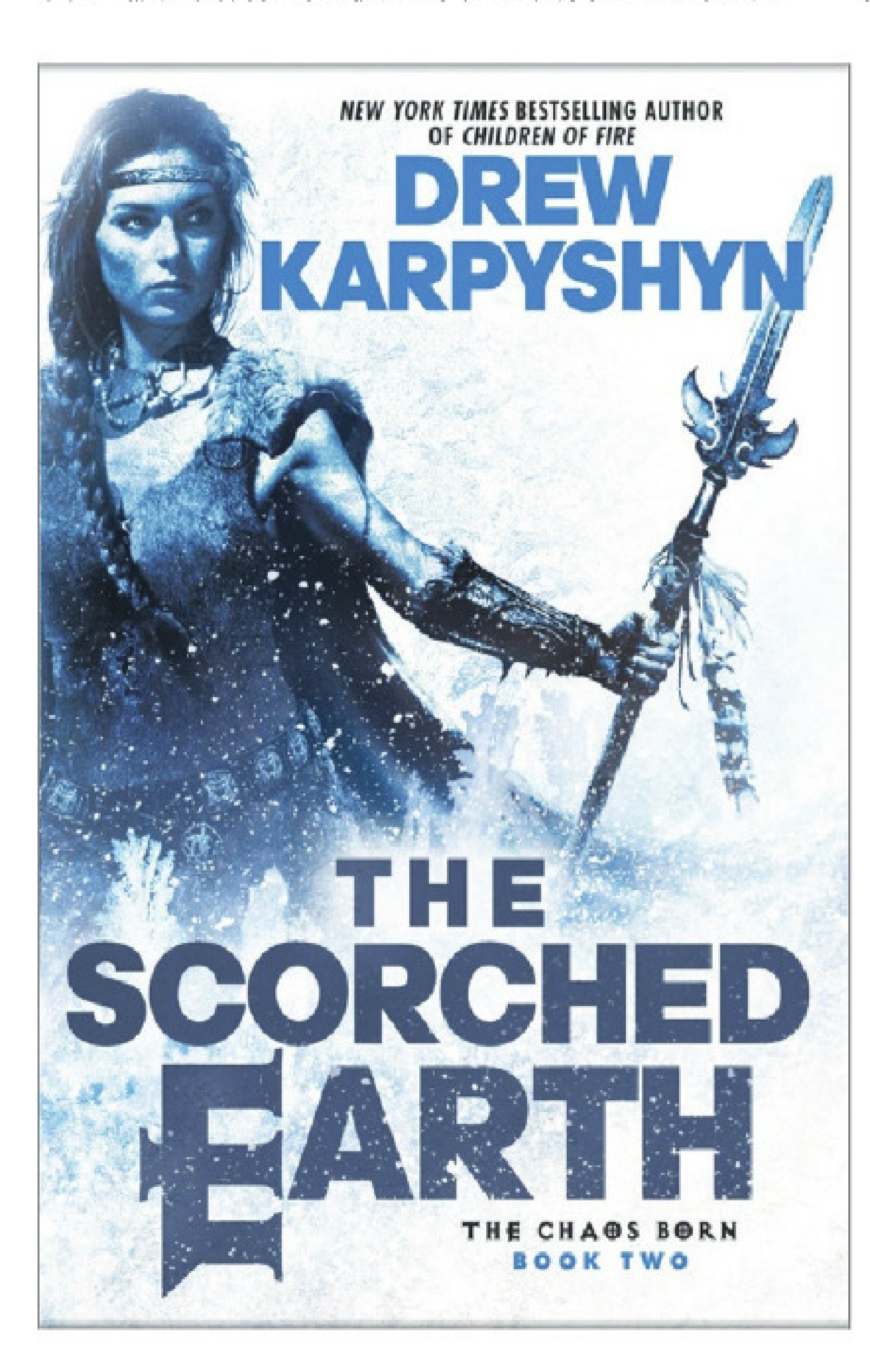
利人创造了人工智能桀斯后，桀斯反叛自己的创造者将奎利人逼出母星，奎利人至此成为太空流浪者，因此为了避免悲剧重演，神堡将研究人工智能列入非法行为。而作为人类调查者的大卫·安德森，一方面需要维护人类的利益避免将研究所真相公开，另一方面需要在事态升级前将其解决。但糟糕的是，神堡议会已经介入该事件，并派出突锐的幽灵特工萨伦调查这起事件，大卫·安德森通过卡尔·桑德斯在一边展开调查，另一边的萨伦则使用自己的手段逼近真相。当一切线索都指向一座精炼厂时，大卫·安德森则被派与萨伦一起行动，虽然此次联合行动的主旨是解决这起事件，但另一方面也是神堡考察大卫·安德森是否具有幽灵特工资格的一次评估性行动。行动虽然顺利完成，但萨伦却将自己的残暴手段在报告中转嫁于大卫·安德森身上，大卫·安德森也因此错失成为幽灵特工的机会。萨伦也在这次行动中首次触碰到了收割者，作为有责任维护宇宙和平的幽灵萨伦却自信的妄图凭一己之力消除收割者这一威胁，但很快萨伦绝望地发现收割者的强大超乎想像，唯有屈从才有可能继续生存。

从ME开始，萨伦就显现叛变迹象，薛帕德的首次任务中萨伦就以敌人身份出现，直至最后彻底被霸主完全控制后，被薛帕德在收割者进攻神堡时在议会大厅处决。萨伦的立场和行动准则只以ME中的描述来看非常牵强且奇怪，最初叛变的理由也莫名其妙，而最后的反白也是让人摸不着头脑，没有任何铺垫态度和立场的突然转变打了玩家一个措手不及。而且玩家对萨伦的印象仅是一个彻头彻尾的大叛徒，但如果结合《天启》剧情的铺垫与伏笔，那么萨伦这种悲剧反英雄的形象会立刻变得高大起来，当萨伦发现即便联合宇宙所有种族的力量都无法与收割者抗衡的时候，为了拯救突锐族才无奈与霸主达成协议：我帮助你，但你不要对我的人民下手。小说中传达出这样一个讯息：一向高傲自信的萨伦为了全局而向收割者屈服。这一方面从侧面展现出收割者的强大，而另一方面也为萨伦打上了悲剧英雄的标签。在ME结尾，霸主一直都只是将萨伦当棋子，萨伦最终完全失去了心智与薛帕德血战的那一刻，当萨伦倒下，我们透过薛帕德的眼睛看着他的尸体时，悲剧反英雄在他身上演绎得淋漓尽致。

《质量效应：升天》（Mass Effect：Ascension）的故事在ME之后，但小说的舞台与游戏的舞台相去甚远。卡尔·桑德斯仍是本书的重要角色，现已成为乔恩·格里斯姆学院内的教师，在幻影人的命令下格雷森将自己的养女吉莉安·格雷森送入学院，希望通过学院来激发吉莉安的生物异能能力，当吉莉安的能力足够时，幻影人就会将吉莉安带回赛伯鲁斯。但受到卡尔·桑德斯的影响以及对吉莉安的爱，格雷森毅然决定反叛幻影人带着吉莉安出逃，在小说结尾吉莉安被藏了起来，而格雷森也暂时摆脱了赛伯鲁斯，小说以幻影人吃了一个天大的哑巴亏为结尾，但我们知道这绝不是格雷森的最终结局。

《质量效应：升天》并不像前作一样对游戏主线进行了补充说明，而是从一个侧面对ME2的一些角色和组织进行了描写和刻画，小说更是直接带领读者登上了奎利人神秘的流浪舰队。而幻影人的极端理智与冷酷无情与其在ME2的形象相呼应。同时也将幻影人的复杂计划进行了极大地扩展，计划不仅只包含ME2中玩家所看到的有限几个，加上小说中的诸多扩展，更是给读者和玩家带来了无限想像的空间，一张大网密不透风让人喘不过气，而最终幻影人反白之时我们才惊觉，原来这所有的残酷计划都是为了拯救全宇宙生命，让我们对幻影人的理解又上升了一个层次。

《质量效应：天罚》（Mass Effect：Retribution）的故事在ME2与ME3之间，在ME2中幻影人通过薛帕德之手获取了收割者的一些技术，赛伯鲁斯已经开始着手对这些资料进行分析试验，另一方面格雷森幻影人被抓回，顺理成章的被当成收割者的活体试验品。



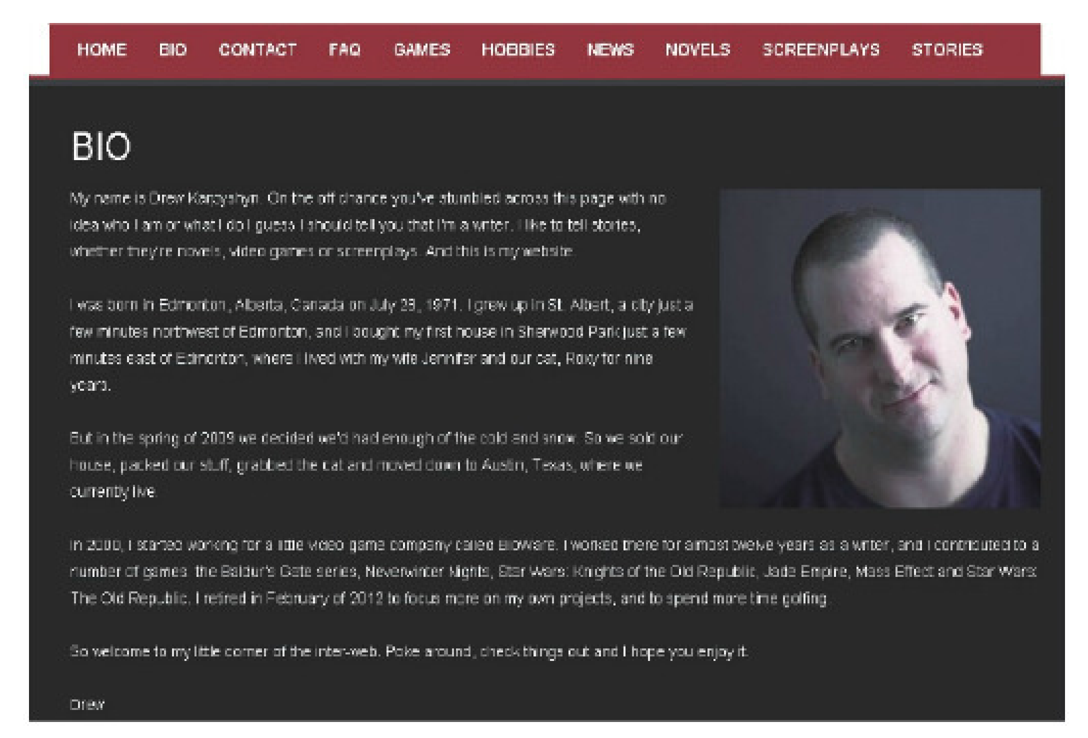


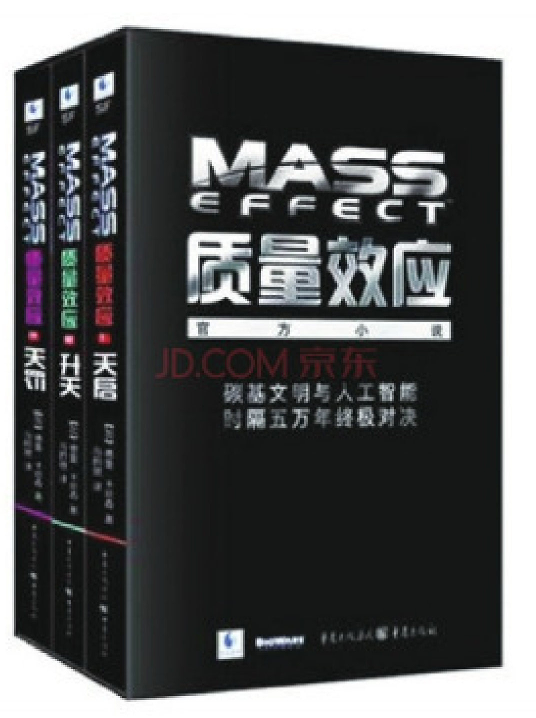


左 卡宾森最新的小说《焦土》

右上 ME系列是硬科幻游戏的经典之作

右下 收割者化的格雷森为收割者入侵地球提供了便利





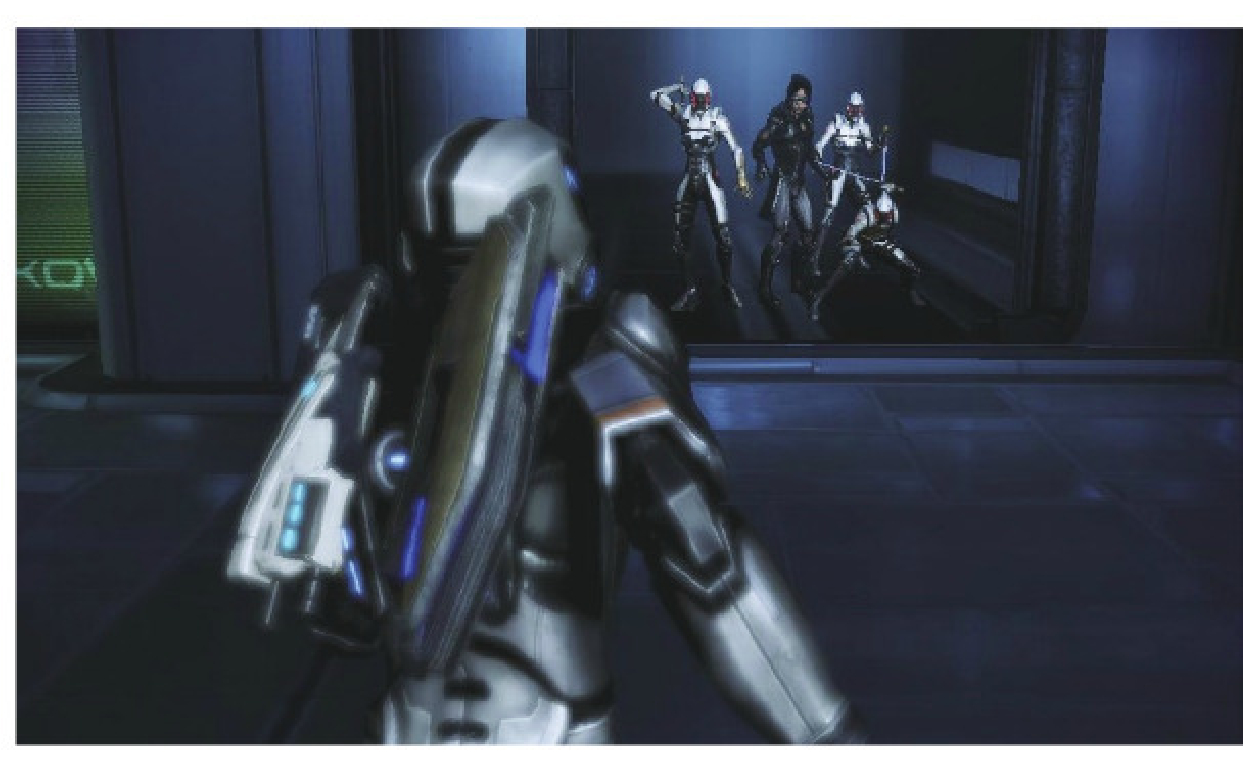
左上 在卡宾森的个人主页上我们见到了其真容

左下 ME2讲述了薛帕德召集队友抵抗收割者的故事

右上 《质量效应》小说三部曲国内早有官方授权译本

右下 如果你读过MER，那么冷凯在EM3的首次亮相会更加震撼





但让幻影人想不到的是，收割者化后的格雷森反被收割者控制，为收割者入侵提供了便利，也为整个地球乃至整个宇宙带来了审判。

ME小说三部曲的结构用字母“Y”来说明更加形象，上半部分两条斜线分别为《天启》和《升天》，经过两个不相干故事的铺垫，最终汇入字母“Y”下半部分的《天罚》——萨伦与格雷森这两个悲剧角色的人生遭遇直接导致了ME3收割者全面开始收割宇宙有机生命。而在小说结尾幻影人的一句“收割者就在那里，他们就要来了”更是引爆了小说三部曲的最高潮，直接将小说三部曲与ME3游戏的故事完美对接。更妙的是这句话也直接暗示了ME3的剧情：不再是遮遮掩掩，这一次玩家将与收割者打一场真正的硬仗。而且小说的一些角色在ME3中是重要配角或是反派，经过《天启》的铺垫，玩家对这些角色会有更加深刻的印象，比如塞伯鲁斯的刺客冷凯也在小说中被重点刻画，当玩家在ME3中发现袭击神堡刺杀议员的强力刺客就是《天启》中听命于幻影人的冷凯时，在与冷凯最终对决时被冷凯敏捷身手耍的团团转时，一股电流从玩家的大脑流向四肢，那种“被电”的感觉会成倍加深对这些角色的理解与认识，也从角色的理解上加深了对整个故事和世界的理解。

ME官方小说三部曲的作者为《纽约时报》畅销书作家、科幻、奇幻作家、游戏设计师德鲁·卡宾森（Drew Karpyshyn）。卡宾森是BioWare的首席作家，为诸多游戏编写剧情及官方小说，而且卡宾森还参与ME三部曲前两部剧本的编写工作，这也为ME小说三部曲与游戏三部曲在世界观、故事等方面完美对接打下了坚实基础，一些极为细小的细节在游戏与小说三部曲中都能够互相呼应，在游戏与小说两个三部曲的交织下也让整个故事更加丰满。有趣的是，游戏史上的奇葩之作、由西方人打造的东方武侠游戏《翡翠帝国》的编剧也是出自其手，而这也不难理解ME系列会出现对轮回的讨论，以及关于轮回独特视角下的独特观点。

ME系列小说三部曲对于游戏三部曲而言是起着开启下面并承接上面的连接过度作用，显然，它是承上启下的典范。

挖掘历史——《死亡空间》的黑暗历史书

《死亡空间》（Dead Space，DS）系列将硬科幻与恐怖结合起来，将科学与宗教混合起来，以游戏为载体，为我们描绘了一场未来太空版克苏鲁式的惊天灾难。虽然如今该系列已经因市场压力而逐渐将恐怖淡化转而提高爽快度，但初代的惊艳以及将科幻恐怖题材拔起了一个全新的高度，DS系列对于游戏发展，尤其是科幻恐怖题材的发展来说功不可没，原本一个几乎无人问津的题材在DS手上发扬光大，这很大程度上都要归功于游戏构架起的那个世界。

DS系列是典型的多领域串联一个故事的结构，虽然起源于游戏，但在小说、漫画、动画三个领域有诸多衍生作品，而且这些作品并非单纯扩展世界观而用的外传性质，也不属于那种与主线故事关联不大且故弄玄虚的前传，反而都围绕着游戏故事主体作为DS系列的黑历史登场，也就是说，它们虽然领域不同，但所讲的故事却一样，如果想要完

整了解该系列整个故事的来龙去脉和细枝末节，那么所有作品都不应该错过。当玩家从一部部作品的“点”性故事过渡到总体系列的“线”性故事，那种以点连成线的乐趣妙不可言，那种以线交成面的体验也尤为有趣，同时该系列的精髓以及伟大之处也不言自明。其中《死亡空间：殉道者》就讲述了DS系列的黑暗起源。

《殉道者》是整个系列的开端，以公元2208年人类首次碰触到神印开始，将统一教的黑暗起源挖掘并展示出来。迈克尔·奥特曼率领的科考队由中美区资源集团出资组建，他们的任务则是勘探可开采的小型富集矿，他们的工作地点则是墨西哥尤卡坦半岛的希克苏鲁伯陨石坑附近。

然而没多久奥特曼就被当地传闻以及睡梦中的噩梦缠身，传言当地人打死了一个人形怪物，甚至还提到当地巫师称这怪物为“玛赫”和“自裁之神”，更有小道消息称打死的怪物就是前几天失踪的一名水手。另一边奥特曼从同事哈蒙德口中得知，臭名昭著的破坏型开采公司淘泥公司（Dredger Corp）也在这里作业，但天真的奥特曼做梦也不会想到他会牵扯到这些事情之中，他只想完成这次科考，并与同样来此对尤卡坦玛雅人传说和神话展开研究的妻子艾达·查韦斯度过一段美好时光而已。然而奥特曼的工作最终无可避免的与淘泥公司的研究交汇在奇求鲁布陨石坑，淘泥公司的马考夫将奥特曼拉下了水，逼迫奥特曼运用他的地质知识来帮助淘泥队展开钻探研究。聪明的奥特曼私下则对马考夫隐瞒了相当多的信息，也藏匿了大量研究资料，逐渐奥特曼也被神印的魅力所吸引，后来的时间里与马考夫合作一小半是受于其胁迫，而一大半则是源于科学家对未知事物的研究狂热。

很快研究工作有了进展，在水下陨石坑遗迹中淘泥队找到了神印，由于受到神印的精神影响，淘泥公司损失惨重，不断有人精神失常并砍杀其他人，当所有人都开始意识到神印是一个可怕的存在时，马考夫却毅然下令打捞神印。打捞计划很快在奥特曼手中完成，打捞前夕神印发出警告，奥特曼看到了已故岳母的幻象，幻象中奥特曼的岳母一再警告奥特曼神印极度危险，必须远离神印，但奥特曼却只把它当成一个单纯的噩梦来看待。打捞当天场面异常惨烈，神印让大部分打捞人员发疯，奥特曼将一个个扑向自己的疯子手刃，极力维持神印的打捞进度不受干扰，疯子般地砍杀自己的同类。神印出水的瞬间在场的所有人都被神印蛊惑，坚信奥特曼为神的使者，拥奥特曼为教主，但无神论的奥特曼却一口拒绝。打捞结束后，马考夫很守信，在得到了他想要的之后立刻将自由还给了奥特曼，奥特曼携带藏匿的研究资料匆匆赶回华盛顿，数日后将研究结果公布于众，并将研究功劳归功于自己，此举惹恼了一直以来极力维护神印存在秘密的马考夫。

马考夫很快将奥特曼抓了回来，向其索要藏匿资料未果意欲严刑逼供，却发现自己手下大部分人员受神印的影响而视奥特曼为教主，因而对奥特曼充满敬畏。为了不引起哗变马考夫只得退求其次，将奥特曼监禁起来，让奥特曼借用那些藏匿的知识和资料帮助自己对打捞上来的神印展开进一步研究。此时马考夫的手下史蒂文斯看到了奥特曼的潜质，于是找到奥特曼并告诉他，如果奥特曼能赢他会追随奥特曼，反之他将继续为马考夫卖命。另一方面马考夫也派手下对神印展开秘密研究，借助奥特曼的研究成果，马考夫的秘密研究有了巨大进展，而在马考夫秘密研究部门中的生化研究主任古特，借助奥特曼的部分研究成果了解到神印上的花纹是一种特殊DNA序列，已经被神印蛊惑的古特凭借自己的专业知识，以神印上记载的序列制造了一种新细胞并注入自己体内，很快古特转变成了真正意义上的第一只尸行怪（Necromorph），并在研究所内大开杀戒，不断的屠杀人类，而那些尸体又转变为新的尸行怪。奥特曼和幸存的物理学家石村秀喜（Hideki Ishimura，逃出此劫之后他发明了裂解星体提取资源技术，DS中的裂解星舰石村号就是他的名字命名）杀开一条血路逃到还未被尸行怪波及到的安全区。在安全区二人找到了存放神印的房间，奥特曼通过复制神印的基因代码与神印展





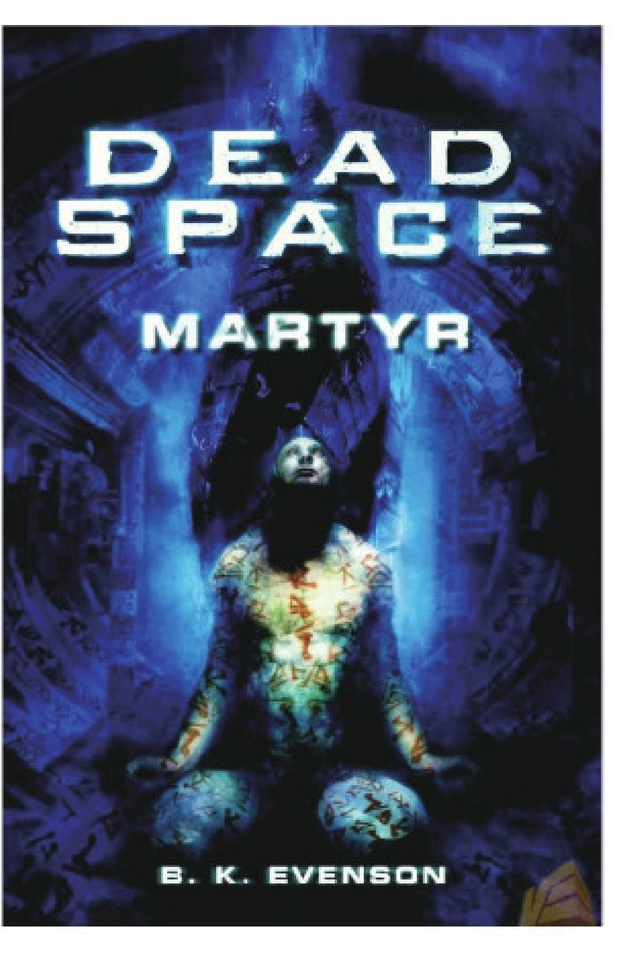


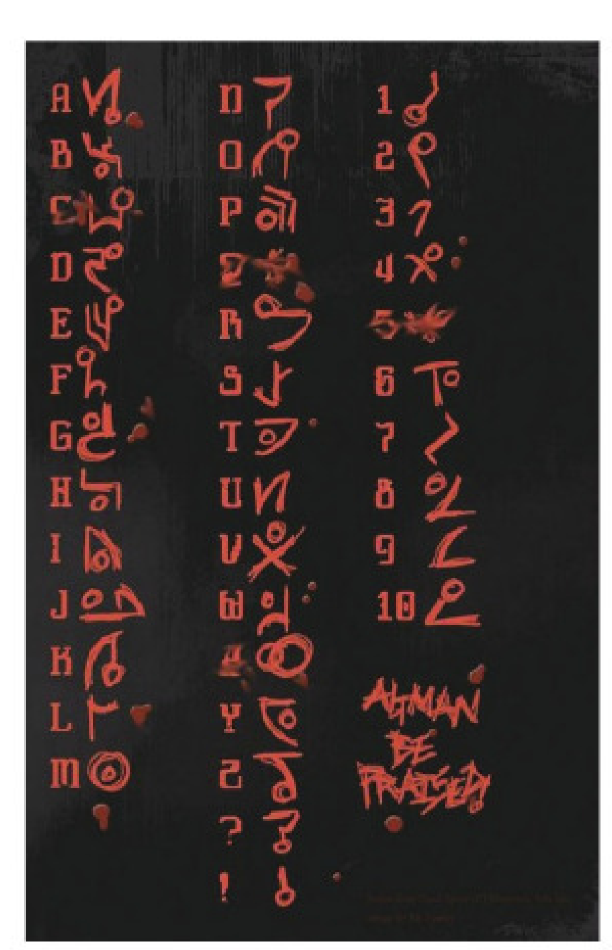
左 《殉道者》在国内已有官方授权译本

中 上接殉道者下连接DS的全六卷同名漫画讲述了红色神印出土的惨烈过程

右 小说与现实中希克苏鲁伯陨石坑地图具体位置







左 2012年读者见面会上的艾文森

中 《殉道者》原版小说封面

右 DS系列还专门创立了一种统一教专用文字，可以用对照表翻译出具体意思

开对话，并与神印达成协议：神印允许奥特曼毁掉自己来停止一切灾难，但奥特曼必须要为神印创造一个继承者，并将神印存在的事实掩盖起来。奥特曼等人急于将神印毁掉，而手边材料不足，因而将神印所需的一些手头上没有的元素用现有的元素替代，人造神印也因此略微发红。仓促完成了神印的复制品“红色神印”（即为随后游戏、动漫、动画电影中登场的红色神印）后将研究基地与神印一同毁掉并炸沉海底，然而马考夫却通过监视器将一切看在眼里。马考夫再次抓到奥特曼，并使用古特造出的细胞将一名手下变成尸行怪，然后将奥特曼和尸行怪关在了一间屋子里，关门前马考夫将一只汤勺扔给惊恐的奥特曼：“如果你能干掉它，那么你会再获自由。”

马考夫和史蒂文斯借助奥特曼的研究资料编造了一个天大的谎言，二人联合起来创立了统一教，而奥特曼则被设立为统一教的殉道者。讽刺的是奥特曼在小说中从头到尾都在强调自己是一名无神论者。

“他闭上眼睛后又睁开，那只尸行怪依然在那咆哮。”

——《死亡空间：殉道者》

DS系列整个故事的起源在小说作者艾文森（B.K.Evenson）朴实平淡的文笔下娓娓道来，看起来与生活一样平淡的文字和描写逐渐展向着越来越黑暗的方向发展开去，这种将情节隐藏在平淡叙事的笔法得益于艾文森由来已久的文风——1966年8月12日出生于美国爱荷华州的艾文森的文风属于文学极简主义（注：无华丽辞藻，简单平铺叙事，使读者与文字二者共同构成并解读故事的一种小说写作方式）。同时也得益于艾文森对恐怖和科幻题材的涉猎，加上艾文森的小说多用黑色幽默和暴力元素来探讨道德与宗教问题，共同成就了《殉道者》文风上的最大特色，同时也与游戏中宗教与科学、宇宙与未知生命的文化基调相吻合。它不仅将这个故事的起源做了交代，还将统一教的起源、石村号名称的来由、DS中红色神印的来源、乃至整个故事中人类向太空索取资源的大背景都——做了铺垫，如果在读完它之后再来品玩DS，那么对游戏中的诸多谜题或是明暗线索的理解都将更为透彻，并且游戏的一些细节如DS中幸存者的疯言疯语都能够与小说中的一些线索相呼应。加上和DS承上启下的漫画作品《死亡空间》中的剧情，玩家就能够对神印、统一教的立场以及整个人类面临的进化难题有更深的理解和思考，这远比单体验游戏剧情更具乐趣也更富有魅力。

扩展世界——《剑侠情缘》的侠义界

《剑侠情缘》是国内经典武侠品牌系列，在这个仙侠玄幻大行其道的文化环境里，纯正的武侠非常难得。严格一些来讲，在游戏领域中完全没有纯正武侠，《剑侠情缘》受限于游戏载体的表达方式而与武侠极无限接近却永远无法等于纯正的武侠。中国传统文化中的功夫很难在游戏中还原出来，游戏这个载体目前还不能胜任表现纯正武侠的任务，无论是咖啡混浓茶的《翡翠帝国》中的飞行器，还是伪正史游侠范十足的《秦殇》内的召唤野狼狗熊，在一些地方中或多或少都违背了武侠的一些经典设定。武侠讲究的是一个“武”字，其后才是一个“侠”字，而武侠二字中还暗含中国传统文化不可或缺的一个“义”字，武打第一，行侠第二，仗义第三。遗憾的是武功在游戏中表现得并不完美，加上没有较成熟的经验技术积累，让武侠游戏成为套着西方铁三角外皮的尴尬存在，神形兼备更是无从谈起。

《剑侠情缘》单机系列除了战斗系统中包含一些违和武功表现之外，其他地方皆与纯正武侠最接近，初代与复刻中的侠客们卷入金宋之争，二代的武林纷争，外传的阴谋佳人快意江湖，无一不描绘了一场乱世中的江湖乱局。除了游戏官方还有一部授权小说在小说领域从另一个角度讲述这个系列的故事。

同名小说以任长风、颜无柔为小引，引出宸随云要集合全力拯救岳飞的主线，之后另开新篇，以独孤剑下山的种种遭遇将一个宋金胶着大背景下的江湖纷乱形势展现出来。虽然主角名为孤独剑，但与游戏中的独孤剑并不相同，小说中的武当派弟子独孤剑与师傅下山卷入纷争，随后郢城退金兵，在洞庭湖促成杨幺被岳飞招安，却反被完颜宗弼

用计促使杨岳相杀，小说虽为杨幺正名而将剧情描写成在岳飞面前自杀，但仍没有逆了历史，杨幺仍死于岳飞征缴洞庭。

《剑侠情缘》小说的结构很是古怪，多线的开篇让整个故事看起来非常宏大，而中部却平淡得近乎无趣，而在结尾突然与《剑侠情缘》初代的抗金岳飞关联起来，同时还为历史上的义军首领杨幺正名，将岳飞镇压洞庭湖杨幺起义军的不光彩历史委婉的展现在我们面前，其中可探讨的问题值得读者深思。但缺点也是惊人的多，很多细节情节为了迎合主线脉络而肆意发展，一些不合逻辑的问题并不少见，更加遗憾的是独孤剑每每陷入绝境之时，总会因为主角光环化险为夷，但诸多救场情节不佳，独孤剑的师傅屡次跳出，一番口舌计谋之后敌人落荒而逃，“打不过你我骂跑你”的嘴炮战术在武侠题材中屡现，实在太过荒唐。而且角色的固有立场也会因境而变，众多角色皆为剧情服务，很是别扭。虽然主题明确脉络清晰，加上独孤剑实为宋国长大的金国太子，救宋抗金的暗线与国仇家恨的推波助澜，颇有《天龙八部》萧峰的风范，但太多经不起推敲的细节硬伤极大降低了小说的可读性，很是可惜。

在如今快餐大行其道的社会里，这种拉大网的慢热型小说很难引起读者兴趣，就算在小说出版的2006年，不是《剑侠情缘》系列和作者的脑残粉也很难有动力能够支撑着真正读完，况且在小说后期涉及到了大量宋金历史人物，需要有一定历史积累才能够看出其中精妙之处，比如化名金先生将招安搅乱的完颜宗弼其实就是我们所熟知的岳飞死敌金兀术（音同“竹”），因而能够领略其魅力的并不多。步非烟笔下的《剑侠情缘》同名小说如同一只绕竿而爬的藤蔓，始终游走于《剑侠情缘》系列的主题和故事，却很少触及这个系列，这种若即若离既扩展了《剑侠情缘》的世界观，又补充《剑侠情缘》世界的故事，虽然受限于作者由来已久的亚武侠文风和市场动向而加入了太多仙侠、鬼神、转世等元素，让其看起来武侠味淡漠，但至少它已完成了扩展世界扩充故事的任务，也加强了坊间创作同人小说的热情，为整个《剑侠情缘》系列乃至日后占据武侠网游半壁江山的“剑网三”打下了文化基础。

结语

虽然艺术被分门别类，但无论是游戏也好小说也罢，讲故事是最基本也是最重要的功能。不同载体表现形式各有优缺点，只要故事精彩，讲故事的人够厉害，使用任意一种载体都能够为我们带来一个精彩的故事。随着艺术越来越多元化，不同载体之间也以故事为引线产生交集。同一个故事，不同的载体，不同的表现和叙事手法，带来不同的感受，甚至在诸多领域将一个故事分开表现，让我们能够享受拼接故事的乐趣。

而这正是一个精彩故事最有魅力的地方。P







上 “剑网三”是剑仙情缘系列的一种延续

下左 《翡翠帝国》虽然看起来挺像那么回事，但玩起来就会发现这是一个西方人眼中光陆怪离的江湖世界

下中 《月影传说》描绘了一个快意恩仇的江湖

下右 《新剑仙情缘》是初代的复刻版

HYPE



2月10日
进化 PC/PS4/XBO/PS3/X360

2月13日
塞尔达传说：姆吉拉的假面3D 3DS

2月17日
全面战争：阿提拉 PC

2月20日
教团1886 PS4

2月24日
生化危机：启示录2 PC/PS4/XBO/PS3/X360

2月25日
家园：重制合集 PC

3月11日
奥莉与黑暗森林 PC/XBO

3月17日
战地：强硬路线 PC/PS4/XBO/PS3/X360
最终幻想：零式HD PS4/XBO
赛车计划 PC/PS4/XBO

3月20日
马里奥聚会10 WiiU
马里奥对大金刚：跳动之星 WiiU

3月24日
横行霸道V PC

3月25日
血裔 PS4

3月26日
永恒之柱 PC

创造并运营你的城市

■内蒙古 莽月飘零

都市运输：天际线
Cities Skylines
开发 Colossal Order
发行 Paradox Interactive
发售 Q1 2015
类型 模拟经营
平台 PC

模拟经营类游戏最大的魅力在于创造与延续创造，创造的魅力与乐趣无以言表，成就感与满足感爆棚，而延续并经营你的创造更是在创造成就感之上生出新的成就感。模拟经营游戏将二者叠加，所获得的满足感成倍增长，这是其他游戏所不能带给我们的。

当然，糟糕的是，模拟经营游戏往往在游戏后期会变成纯数值互换的“拨算盘”游戏，乏味无比，而一些佳作却往往能够化腐朽为神奇，将乏味转换为惊喜，在一些细节做些手脚，在一些地方增加佐料，让游戏变得更加美味。虽然有瑕疵，但与过于呆板的《模拟城市》系列不同，其清新的差异化给模拟城市类游戏带来新气象，城市模拟经营游戏《都市运输》也凭借此给我们留下了不错的印象，其续作《都市运输：天际线》会给我们带来什么样的惊喜呢？

构建你的城市

大多模拟类游戏只有两大玩点，一种是构建一个生态环境，另一种则是观察并维系这个生态环境向前发展。虽说本质上只有这两种玩点，但不同规则、不同类型、不同风格成就了千姿百态的模拟经营游戏，也造就了百花齐放、形态各异的局面。不过如今模拟经营游戏在各方面的冲击下日渐衰微，《模拟人生4》的表现不尽人意，《模拟城市》系列好久都没有新作推出，《海岛大亨5》与前作相比表现平平毫无惊喜和亮点，而那些非一线品牌的模拟游戏也都只是在小众中的小众圈子里流行，完全没有一匹黑马奔入玩家们的视野里，着实可惜。不过这一次的《都市运输：天际线》或许能够让我们看到它将成为黑马的潜质。

《都市运输：天际线》仍包含模拟经营游戏的两大玩点，首先玩家需要构建自己的城市，类似于《模拟城市》系列，但是《都市运输：天际线》从游戏名称就可以看出来，交通系统将是游戏的核心内容，在构建城市时玩家需要考虑的因素也是相当的多，一些特别细小的游戏规则是需要经验慢慢积累出来的，也就是说，玩家的游戏技巧是需要在不断试错中才能成长提高。比如住宅区设立几条公交车线路才能让周边交通达到饱和状态，终点站设立在距离闹市区多远才是最优解，这类问题都是需要在遇到后不断尝试才能明白，游戏鼓励玩家通过不断尝试来拿出最优解。所以构建城市不仅是游戏的第一步和第一重乐趣，更是熟悉游戏规则为后续更好的运营而打下基础的过程。

《都市运输：天际线》将延续前作的各项系统，在前作的基础上新增一些元素，在模拟经营游戏错综复杂的计算公式面前，新增一个物品类型就会让整个计算结果产生翻天覆地的变化，乐趣也会成倍上升。除此之外《都市运输：天际线》依然允许玩家自建MOD并与其他玩家分享MOD，玩家在前作中对照谷歌地图在游戏中还原现实城市的玩法在《都市运输：天际线》中仍然可以，而且有了更多项目设施，加上MOD，完美还原一座现实城市不再是梦。

经营你的城市

《都市运输：天际线》在画面风格上有了翻天覆地的变化，前作那种清新亮眼的风格被强化，去掉了塑料质感，增加了模型质感，整个游戏有一种移轴摄影式的画面感，随意在城市中的任意地点缩放之后，会有一种真实城市微缩模型的感觉，这一点是《都市运输：天际线》与前作最大的不同，也是最大的特色。另一方面《都市运输：天际线》的地图将比前作更大，玩家可以构建一座超大城市，更可以构建两个小号城市然后利用各种交通手段将两座城市连接起来，展开贸易互相促进互相发展。

在《都市运输：天际线》中构建好城市之后就可以让这个生态圈运行起来，这一次游戏将玩家的焦点从交通运输转移到了整个城市，玩家需要关注城市的方方面面，人口不够就需要建造住宅，幸福度不高就要建造生活配套设施，财政收入降低就需要建设港口提高收入等等。当然上面只是几个简单的例子，游戏提高某些数值的方法多而杂，与现实一样，多种手段多管齐下才能得到好结果，这些方法也需要玩家在游戏中结合现实来不断尝试才能找到。



左上图 不仅是城市内部设施，与其他城市交流运输贸易的设施也必不可少，这是财政收入的大头

中左图 城市交通是游戏的一项重头戏

中右图 你可以在一张地图上建造两个城市，然后修建高速公路将两个城市连接起来





右图 港口也是必须建造的建筑，通过提高吞吐量后它能极大地提高财政收入

下图 建造界面能够方便的编辑你的城市





海贼无双3
One Piece: Pirate Warriors 3
开发 Omega Force
发行 Bandai Namco Games
发售 2015.3.26
类型 动作
平台 PC/PS4/PS3/PSV

我是要成为——割草王的男人啊!

■内蒙古 葬月飘零

游戏是目前人类九大艺术中互动性最强的故事载体，但是一些游戏的卖点并不在于故事，反而将注意力聚焦到了互动性上，其中最能够让玩家们接受的就要算那些玩起来非常爽的游戏，其中割草无双类游戏是主打“爽”字诀游戏中最简单也最粗暴的系列之一。

无双系列从原本格斗游戏的《三国无双》一路狂奔变为纯动作砍杀游戏，一骑当千的快感是游戏的主卖点，这个玩点逐渐在各品牌上蔓延开来，从《战国无双》、到《北斗无双》，从《高达无双》再到《塞尔达无双》，割草的魔爪伸向了各个知名IP，如今《海贼无双》系列也将迎来最新作《海贼无双3》，也要将“爽”字诀发挥到极致。



再走一遍经典剧情

由于《海贼无双》系列以热血日漫《海贼王》的故事和背景为基础，所以这个系列与其他动漫改编的游戏系列一样，属于粉丝向游戏。粉丝向的游戏略有些尴尬，对于漫画死忠而言，无论游戏素质如何，都会先入为主的报以肯定，首先玩的是情怀。况且《海贼无双》系列发展至今已经步入成熟，质量在合格的基础上每代逐步上升，因此对于《海贼王》的粉丝而言《海贼无双3》仍然值得期待与品玩。但是对于像我这样对《海贼王》不感兴趣的人来说也很难对《海贼无双》系列游戏产生兴趣，都是割草，更愿意玩玩历史感强的《三国无双》与《战国无双》。所以《海贼无双3》的目标玩家群体仍然是原著漫画与动画的读者，虽然漫画读者遍布世界各地，但游戏领域中《海贼无双3》仍然属于小众游戏。

《海贼无双3》依然会包含漫画中的经典故事，《海贼无双3》的故事模式中仍以路飞立志成为海贼王开始，那些经典的名场面也依然会被游戏化后再次重现，红发海贼团的船长香克斯将草帽交给路飞、路飞解救索隆并与其大闹海军、与娜美相遇等等在游戏中都会重现。当然那些感人的场面也不能错过，偏执近乎癫狂的希鲁鲁克医生与乔巴的故事感动了不少漫迷，黄金梅丽号的火葬也是《海贼王》故事催泪中的经典，这些剧情在《海贼无双3》中仍不能缺席。除了经典剧情之外，游戏也会增加一些原创剧情关卡，让一些角色展开大乱斗，让无双割草挣脱开原本剧情的限制，让战斗更加畅快。

参战角色再度增加

当然，《海贼王》中那些热血战斗也会包含在游戏中，《海贼无双3》虽然每一关根据章节与剧情都

有不同的任务目标，但根本玩法还是脱离不了割草无双。一些奖杯、角色解锁、特殊道具等等让玩家反复刷的内容也被包含在特定关卡中，比如通关每一章都会获得对应的通关奖杯成就，还有纯为割草而生的成就“敌人总击破数10万”的奖杯以及获得特定数目金币的奖杯成就等等待着玩家逐步达成。

与所有无双游戏一样，每代的角色数量都会有所增加，除了会包含那些经典角色如路飞、乔巴、娜美等之外前两作的非漫画主角角色也不能少，外科医生罗、四皇之一白胡子爱德华•纽盖特、王下七武海的鹰眼米霍克等人依然悉数登场。除此之外，新角色也会随着《海贼无双3》追赶动画漫画剧情进度而增加：路飞童年玩伴、烧烧果实的火焰能力者萨博会挥舞一根水管释放各种火焰灼烧敌人，能够召唤陨石并运用剑术将敌人打入地底的海军大将藤虎，与索隆争夺天下第一剑客名号的女剑客达斯琪一干人等将以新角色的身份登场。

另外我们知道《海贼王》角色与角色之间有一些特殊的联系，比如乔巴与朵丽尔医娘的羁绊、香吉士与各种女性角色的骚扰与被骚扰的关系、海贼船上船员之间的伙伴等等，加之《海贼王》角色的武器都是固定的甚至没有武器，所以游戏以体力、攻击、防御三排装备栏，以金银铜三个加成等级的硬币代做加成装备。在《海贼无双3》中也会延续这种装备体系，也会有前作这种不同关系会有不同的额外加成系统，由于此次角色也有所增加，硬币装备关系加成的排列组合也变得更为复杂多变，另外硬币升星系统依然在，玩家可以获取更多同等级同类型硬币进行升星来获得更多属性加成。

不仅是新角色会增加，老角色除了在人设上会跟上漫画剧情而进行微调之外，角色的招式也会有所增加，不再是前两作中单调而老套的几个动作，在《海贼无双3》中所有的可控角色都会追加一些新招式，比如路飞会增加一个将手吹成球狠砸地面动作的C技，该技能将会是一个强力范围性小招，清兵利器。

《海贼无双3》仍然遵循无双系列“一切都为割草服务”的理念，无论是奖杯还是角色，全都围绕“刷字诀”展开，加上还原剧情，能够为“海贼粉”们带来不错的游戏体验，但对于其他玩家而言，没有了剧情的玩点，游戏乐趣也会大打折扣。虽说回味剧情仍然是粉丝向游戏的最大玩点，但漫画加上前作两就已经呈现过的剧情内容，仍然逃不过疲软这个最大的恶魔，加上玩家对无双的游戏方式也日渐疲软，无论是剧情的“海贼”还是“无双”的砍杀，玩家们都已经陷入严重的疲软状态，加之在日本游戏业被手游严重冲击的大背景下，“《海贼无双》系列还能走多远”这个问题的答案不容乐观。

虽然《海贼无双3》仍然选择在前作基础上增加要素的稳妥路线，但很快就不得不要面对改革的问题，作为一个系列总结性的第三代而并非颠覆性的第三代，《海贼无双3》的表现仍然是可以预料的不温不火。P



上左图 吃下烧烧果实的萨博以各种火焰技能灼烧敌人
上右图 海军大将藤虎的无双演出的最后直接拽酷炫的将地切开
右图 与其他“无双”一样，吹飞浮空等格斗术语概念仍会在游戏中体现





上左图 索隆三刀流仍然威猛
上右图 香吉士的腿技在游戏中更酷炫
左图 橡胶人路飞仍然是玩家的最爱
下图 CG动画仍然豪华

无敌九号
Mighty No. 9
开发 Comcept & Inti Creates
发行 Comcept
发售 2015.4
类型 动作
平台 PC/PS4/XBO/PS3/X360/PSV/3DS



《洛克人》的精神续作!

■内蒙古 葬月飘零

游戏《洛克人》作为FC时代的经典系列发展至今已有多款作品，甚至《洛克人》品牌还逐步发展衍生出了七大系列上百款游戏，《洛克人》游戏不同的系列或有少许关联，或自成一派互不相干，但都会有一名能够从手臂发射子弹的洛克人做主角。《洛克人》的游戏类型也从原本的横版过关向多类型发展，甚至还有洛克人格斗游戏。同样角色也并不仅限于经典蓝色洛克人，更多更有魅力的新角色也慢慢出现，洛克人的故事与世界观也逐渐丰满起来，并且还向漫画与动画领域延伸开来。

2010年10月29日18点36分，稻船敬二微博上的一篇名为《さようなら》（再见）的博文为稻船敬二在卡普空23年的职业生涯画上了句号，正当玩家们担心《洛克人》系列会就此终结时，一个名为《无敌九号》的众筹项目在Kickstarter上出现，玩家们看到稻船敬二的名字时就知道，被卡普空雪藏多年的《洛克人》，它的精神续作就要来了。

冲吧，无敌九号！

既然制作人仍然是稻船敬二，既然《无敌九号》就是《洛克人》的精神续作，那么二者相似的地方绝不会少。《无敌九号》与《洛克人》在人设、故事背景、游戏方式、美术风格等等非常相近，对于《洛克人》的死忠来说，《无敌九号》在《洛克人》游戏系列上有着别样的意义，在经典横版过关游戏类型上也将是意义重大，不仅因为稻船敬二离开卡普空后仍然将《洛克人》以另一种方式延续下来，更因为如今日渐衰微的古典横版过关类型游戏已经太久没有新作出现了。

洛克人的影子

从《无敌九号》主角贝克的立绘就可以看出，贝克与洛克人是在太相像了，而且他们的剪影几乎可以完美的重合在一起。我们虽然不可以肆意猜测稻船敬二这么明显的暗示所表达的意思，但从卡普空死攥着《洛克人》IP不放以及稻船敬二的突然离职来看，挑衅的意味远大于告诉玩家《无敌九号》是《洛克人》精神续作的目的。

抛开八卦，《无敌九号》可圈可点的地方相当多，可以说继承了《洛克人》系列上百作所积累的优点，是一款集大家之所长的作品。由《无敌九号》的故事可知，玩家的主要游戏流程就是将其他八个战斗



左图 无敌九号的人设虽然与洛克人的人设相有差别，但二者的剪影却惊人的相像
左下图 “洛克人之父”稻船敬二与他的《无敌九号》，不过员工监视摄像头太抢镜了
右下图 不同敌人种类攻击方式也不同，自然也有针对性的打法

机器人——击败并从中找到线索，最后找出幕后黑手并狠狠教训一下这个让天下大乱的恶棍——这绝对是经典的洛克人式浪漫。

同样经典的是，游戏一共有八个Boss外加一个最终Boss，玩家在《无敌九号》中可以自由选择挑战前八个关卡的先后顺序，当击败八个Boss之后就可以挑战最终Boss。当然，这种自由选择并不是绝对意义上的自由。《无敌九号》的每一关都有自己的独特风格和属性，比如无敌2号是冰属性，那么这一关内将全以冰属性为主，能够冻住贝克的冰机关，打滑的冰封路，Boss战也将全部是冰属性的攻击手段；无敌1号是火属性，那么这一关将充满火焰陷阱和火海；无敌7号是一名忍者，以迅捷为战斗风格，关卡中也是各种刀刃陷阱。每当贝克解决掉一个Boss后就能够变形获得其能力，在之后的关卡挑战中就可以使用这些能力让挑战事半功倍。然而Boss的一些能力能够互相克制，所以挑战关卡前后的顺序就有了许多讲究，用什么顺序打能够获得什么样的优惠与便利，比如先干掉无敌1号获得火焰能力之后去挑战无敌2号就会方便很多。或是刻意反其道而行之来增加挑战难度，在没获得无敌7号的敏捷能力之前就与远程雷属性的无敌3号或是与狙击手无敌8号交手，与《洛克人》某些作品一样，这都将是《无敌九号》的隐藏玩点之一。



古典横版过关游戏最大玩点在于挑战各种难度关卡来获得极大的成就感，所以FC、BGA时代那些横板过关游戏与如今的游戏相比一个个都难得要死，前几年的横板过关佳作《闪克》系列虽然挺接横版过关游戏的地气，但为了照顾大众玩家而在难度上动了手脚，虽然杀得爽打得快，但成就感也被削弱。作为《洛克人》精神续作的《无敌九号》来说难度也是玩点卖点与特色，必然不会在难度上打折扣，一些FC时代经典的套路在《无敌九号》中并不少见：容错率极低的连环助跑跳、计时平台限时开关、需一气呵成既有战斗又有跳跃的段落是《无敌九号》常见的关卡内容。除此之外还会新增一些当代动作游戏的内容让主打复古牌的游戏更时尚。

借稻船敬二“洛克人之父”的名气，《无敌九号》在Kickstarter上在很短的时间内就达到了目标资金，再接再厉，很快稻船敬二就为《无敌九号》增加额外内容而发起二次募集。虽然稻船敬二卖情怀得到了大批玩家的支持，但二次募集的行为也招致部分玩家强烈不满，不过二次募集仍然火爆，从120万开始募集到了400万美元，并相应的在《无敌九号》中额外的增加了两个新关卡、登陆全主机掌机平台、增加挑战模式、增加额外Boss、增加在线合作功能、增加可选复古8-bit电子音乐音效等内容。无论此举骗钱骗情怀也好，真正让让游戏变得更完美而募集也罢，对于玩家而言，游戏内容越多也越良心的真理依旧不变。

显然，稻船敬二从《无敌九号》的项目中尝到了Kickstarter众筹的甜头，但同时也消费了昔日的声望与知名度并伤害了一些玩家的情感。如今日本游戏业依旧吃老本，从各种昔日辉煌中的品牌压榨剩余价值，这种行为与风气使玩家普遍对如今的日本单机游戏持悲观态度，也急需一个强心剂级别的作品注入半死不活的心脏中，但很遗憾目前还真没有这样的作品出现，《无敌九号》这样的粉丝怀旧向作品也必然不会是。P

穿越星空
Into the Stars
开发 Fugitive Games
发行 Fugitive Games
发售 Q4 2015
类型 **模拟**
平台 PC



迷航之旅

■江苏 老黑

当今最为真实的太空模拟游戏是什么？是古老的《银河飞将》，是被台湾同胞译为“万舰齐发”的《家园》，亦或者是三大种族乱掐不停歇的《星际争霸》？其实，在“冒险”这个问题上，这些脍炙人口的经典通通都不够格……

3D版FTL

独立游戏爱好者们会告诉你，只有在《超越光速》（FTL）中，你才可以找到太空旅行中始终伴随船员们的无尽孤独与来自未知的恐惧。

这款像素小品所提供的，正是那些自我标榜“史诗”的太空题材科幻游戏所不能给予的生存感。面对遥远的目的地和随时可能出现的危险，驾驶着茫茫星空中的一叶孤舟的你，根本不可能有什么战略规划，只能是走一步算一步，今朝有酒今朝醉，游戏中没有适时找个借口照顾一下玩家（比如像动作/射击类游戏那样在主角垂死的时候丢个血包什么的）的潜规则。虽然目的地的位置在星图上清晰可见，但你每一次的努力，并不代表自己又朝着新的家园的方向迈出了坚实的一步。由于突发状况，飞船可能被迫传送到此前去过的星系，甚至被任意传送到不知道哪个鬼地方，此时的你恐怕更能体会到浩瀚宇宙中人类的渺小与无力。纵然你的物资储备充裕，手下团队齐装满员，一个看似无关紧要的决定，或者是一个不起眼的随机事件，就可能引发灭顶之灾……

由独立工作室Fugitive Games以KS众酬方式制作的这部《穿越星空》（Into the Stars），就是一部3D版的FTL。游戏中玩家要扮演的是一艘前往外太空为濒临灭绝的人类寻找宜居星球的太空船的船长。不会有编剧事先撰写好这次冒险过程中的故事，游戏中甚至没有“任务”的概念。等待你的是接踵而至的内部与外部威胁，穷凶极恶的海盗、试图掐灭人类文明火种的异形追击者，还有来自陨石、黑洞等等不可抗拒力，都可能瞬间让飞船化为太空垃圾。维生资源一旦告罄，船舱内的每一个人的生命都将受到迫在眉睫的威胁。

选择的意义

这是一部以“选择”作为推进方式的冒险游戏，首先，是关于对随机事件的态度。在你的领航员报告前方的星区中漂浮着一艘巨大的废弃飞船，此时留给你的选项有就此离开，以免发生不测——如果在你的资源储备足够的话。如果你的资源已经不够，那么就可以着手组建一支探测队，乘坐小型穿梭机登船之后进行探索。他们可能带回了宝贵的燃料和补给品，也可能成为了《死亡空间》的主演，最终在变异怪物的围攻下团灭，或者是安然回来，结果其中的一个船员体内已经被异形植入胚胎……奖励与风险永远都是并存的。不过与手游平台上另一部“类FTL”游戏《深空求生》（Out There）不同的是，随机事件所产生的后果并非是完全不可知的（即好事坏事都是靠撞大运）。在拥有具备分析能力的队员，装备高级侦察设备的情况下，船长能够在行动前收到详细的风险评估



右图 游戏的主画面，正是船长座椅上的主视角
左下图 开发组四名核心成员：Ben Jones（开发总监）、Alden Fillon（美术总监）、Roy Orr（创意总监）和Marc Janas（艺术总监）
右下图 外星人会提出求助要求，如果条件允许，你可以以此来交换自己所需要的资源

报告。对于危险性过高的任务，玩家可以通过合理的人员与装备搭配，来尽可能地提高生存率，玩它个火中取栗。

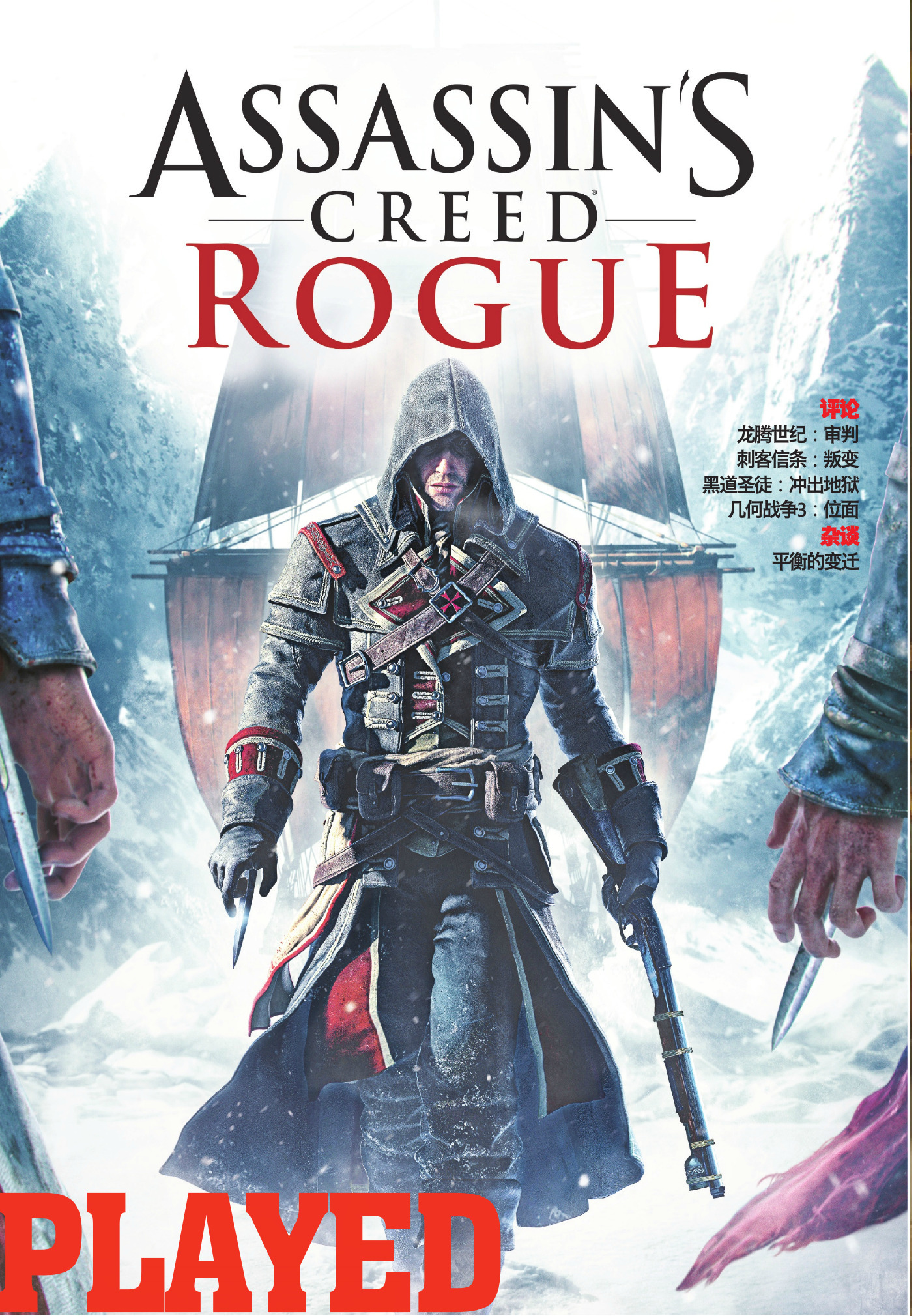
相对于可以提供充分思考时间的选择，那些必须要在紧急情况下做出的决定，才是最考验玩家大局观的。在某个舱室已经着火的情况下，船长究竟是立刻关闭气闸，抽空氧气阻止火势蔓延，同时也宣告还在其中的船员的死刑，还是先疏散队员，在保全有生力量的同时承受更大的硬件损失？同敌对飞船交战正酣的时候，你收到了资深武器官受伤的报告，此时是应该使其尽快进入医疗舱进行抢救，还是命令其坚守岗位，好暂时保持飞船的战斗力？这里没有非黑即白的二分法作为判断的依据，你必须在这些千钧一发的关头做出决定，然后承受后果。

“船长”的代入感

在《超越光速》与《深空求生》这两部2D小品中，玩家是通过一个飞船的纵/横界面来行使船长的职责。而在使用“虚幻4”引擎制作的《穿越星空》中，游戏的临场感将会有质的飞跃。玩家是以船长的主视角，坐在指挥椅上向着在各自岗位上忙碌的船员们下达指令，或者直接接管子系统，但对飞船的干预是宏观的，不会涉及到飞行模拟的层面，比如手动瞄准，或者是握着驾驶杆操纵飞船穿越陨石带。

制作组试图为玩家营造的，正是一种“我是船长”的扮演感：你不是一个忙于平衡各种数值，每时每刻都在精打细算的会计师，也不是操纵火炮乱打一气的射击手或者是表演各种特技动作的飞行员，“我是船长，我对艰巨的使命和船员的生命负有责任”。飞船不仅仅是一个执行任务的载体，而且也是船长的全部生命。船长，也就是玩家的性格，也会在飞船的特性身上有所体现。如果你是马基雅维利主义的忠实信徒，那么就可以将全部精力放在增强飞船的攻防能力上，这样沿途遇到的任何第三方势力，都可以成为资源的提供者。如果你在广袤孤寂的宇宙中不想泛起半点涟漪，大功率推进器和隐身系统方面的强化，将会让你避免绝大多数的威胁。对于那些想在太空中上演“大航海”的玩家来说，配置采矿系统，扩大货舱容量，不放过视野中出现的任何一颗行星，将让他们获得极大的满足感。

确切的说，《穿越星空》是一部太空背景下的生存游戏，你不是按部就班地寻找前往“新地球”的道路，而是看处处精打细算的你能否在判断力、执行力还有狗屎运的帮助下撑到那颗美丽的蓝色星球出现在你视野中的那一天。洛夫克拉夫特说过：人类最古老而强烈的情绪是恐惧；而最古老最强烈的恐惧，便是对未知的恐惧，黑暗空洞的宇宙便是它的源头，这款游戏考验的正是玩家承受这种终极恐惧的能力。这里黑暗洞开，没有颜色，没有尘土，没有陪伴，也没有回音。那是生活在这颗蓝色星球上的人长久的生活经验里不曾体验过的情绪。就像一个二维生物，如何也无法想象三维空间是什么样子。P


ASSASSIN'S
CREED
ROGUE
评论
龙腾世纪：审判
刺客信条：叛变
黑道圣徒：冲出地狱
几何战争3：位面
杂谈
平衡的变迁
PLAYED

一加二树立起来的新标杆

■内蒙古 莽月飘零



侧重战略的团队式RPG一直以来都属RPG中的非主流，这种淡化主角强化配角的游戏与一个主角闯天下的主流RPG相比显得格格不入。

早期BioWare的《无冬之夜》、《博德之门》系列由于基于跑团桌游D&D与AD&D规则而有广泛的群众与文化基础，加上游戏素质的确过硬，这两个系列的游戏逐渐将团队式RPG的概念带入了电子游戏玩家们的视野内，并成功的引领了数次团队跑团RPG的风潮。《地牢围攻》系列与其精神续作《太空围攻》也是将团队与策略的概念再次强调并切实展现了其美妙的一面。虽然国产单机游戏落后于欧美几十年，且如今基本只有三大剑不得不卖情怀来苦撑最后阵地，但令人欣慰的是，在国产单机游戏辉煌期我们也在《秦殇》这一作上填补了团队战略RPG的空白，凭借游戏过硬的质量，就是现在拿出来玩都会有新惊喜。

虽然有诸多佳作支撑，但团队战略RPG游戏一直以来却没有一个标杆，BioWare龙腾系列的最新作《龙腾世纪：审判》（Dragon Age: Inquisition，以下简称DAI）的出现为团队战略RPG游戏树立起了一个真正的标杆。

龙腾世纪：审判
Dragon Age: Inquisition
开发 BioWare
发行 EA
类型 角色扮演
发售 2014.11.18
PC/PS4/XBO/PS3/X360
售价 59.99$

一加二等于三

由于有了《博德之门》与《无冬之夜》的基础，《龙腾世纪》初代给我们交了一份还算不错的答卷，但毕竟是一个系列的初代开篇，其中的瑕疵无可避免。DAO作为一款RPG，战斗系统应该是核心，但DAO巧妙地将游戏核心一分为三，游戏围绕战斗、团队、任务展开，三者互相推动、互相依托、互相影响，共同营造出一个庞大的世界。它的缺点也是显而易见的，偏暗的总体色调与风格虽然是为了衬托与强调游戏主题的黑暗，但心情也被阴郁的画面风格拉低。琐碎而散乱的支线任务、角色技能动作和特效并不华丽导致观赏性不佳、打击感也差强人意使战斗体验如白水般平淡、可探索范围与内容远比可视范围要少太多等等，虽不致命，但多少有些遗憾。

《龙腾世纪II》作为续作，虽然将DAO的缺点进行了改正与完善，比如简化菜单、新的地图系统、正邪两条路线的自由选择让游戏性和耐玩度大大提高，

但仍有大量内容不尽人意。DA2最大的变革在于战斗，战斗从注重团队战略转而注重个人战斗，甚至可以当无双割草来打，战斗系统的变革非常不均衡，从一个极端走向了另一个极端，让部分老玩家感到极不适应而放弃该作。另外2代的景色虽然有了提升，但重复度太高，非常影响游戏体验，各种似曾相识的任务与地下城很是恼人。极为线性的游戏主线也让自由度大打折扣，前中期拖沓而后期陡然进入高潮的故事节奏也是相当混乱。

DAI则是集前两作之所长、去其之所短的集大成之作，将游戏的三代效应发挥到极致，真正的一加二等于三的佳作。

借用经典故事套路

抛开表象看本质，DAI的主线故事借用了一个欧美奇幻RPG经典的故事套路，《上古卷轴IV：湮灭》、MMORPG《时空裂痕》都早已用烂，但DAI很聪明地借用自己的世界观将这条经典而又老套的故事线很好的掩盖了起来，让原本老套的剧情焕发了“龙腾式”的新生命力。

错综复杂的组织关系、纷杂的国家政治，法师与骑士派别的剑拔弩张，还有那些借势谋划自己小算盘的枭雄，普通的民众、欺世盗名的名流，还有那些玩世不恭的王公贵族，原本老套的故事在由前两作铺垫并构建起来的世界观下显得非常精彩。DAI以一个社会阶级逐渐成长的角色为视角，慢慢扫视这灾难面前的众生百态，加上BioWare日渐纯属的角色刻画功力的推波助澜，造就了这个在剧情与世界观上最大、最精彩、最深刻的玩点。

探索屠龙两不误

DAI处处都能体现在前两作上取其精华去其糟粕的功力，其中最佳系统就是战斗系统，这也是游戏最大的亮点和灵魂。DAI的战斗系统既有DAO的战术，又有DA2的战斗，有了前两次的两个极端的尝试，找到了战术与战斗的最佳平衡点。

喜欢小团队作战的玩家可以利用战术视角为队员下命令，战术视角回归DAO，同时UI也很舒服，远比DA2那种视线受阻的视角强百倍，玩家可以在战前为每一名角色制定好战术规则，也可以在战斗中随时暂停下达命令。喜欢直接砍杀的玩家可以选择战斗视角，战斗视角中的操作完全没有了战略操作，设定好队友战术之后，所有操作都将围绕当前控制角色展开，还要再加上各种技能间的组合衔接和不同职业的战斗风格。无论是法师武僧式的法术普攻还是更讲究操作与走位时机的高伤害瓶子贼，DAI的战斗演出和技能特效都比前两作华丽不少，战斗的观赏性也成倍提升，不过却也带来了一些诸如特效阻挡视线的弊端。

屠龙一向是该系列的招牌内容，在DAI中一共有十条龙等待玩家前去挑战。不过这一次屠龙更多的是被赋予了检验综合实力的意义。

每一条龙都有自己的特点，而且每一条龙都足够难杀，有了装备基础还不够，等级、道具、操作技巧等等也是屠龙战斗的考验内容。当然屠龙后也会获得丰厚的奖励回报，DAI没有像《秦殇》那样怪物掉材料、材料做装备那样解决怪物掉武器装备这种细思恐极的问题，不过屠龙之后不仅会掉高等级武器，更是会有稀有材料。DAI的打造系统很好，并不像《怪物猎人》那么苛刻，只要有很少的投入就会有丰厚回报。

90小时的游戏时间都不足以完全领略DAI的全部内容，然而这只是单人模式下的耐玩度，当你真正厌倦了独自战斗，还可以在线上加入多人模式，创建新角色，与朋友组队探索地下城。

支线绑架很难受

一直以来主线与支线任务之争就是游戏难以调和的大矛盾，主线任务的任务是讲故事，而支线任务的任务则是扩展世界观，但也可以肯定的是，支线任务无论如何也不会成为主线任务。

DAI对待主、支线任务的态度却并不能够让人高兴起来，游戏引入了“权力”点数，进行主线任务需要消耗“权力点”才行，而“权力点”只能通过支线任务来获得，也就是说游戏将支线任务与主线任务相捆绑，不完成一定量的支线任务就没有权利进行主线任务。虽然如果把控得好，那么此举能够最大限度的避免支线任务资源的浪费，但却直接触及了玩家自由选择的权利，做不做支线任务是玩家的自由，此举部分剥夺了玩家的自由选择权，尽管DAI的支线任务大部分都不错，一些甚至还能带来小惊喜，但仍然会让玩家产生厌恶的束缚感。

结语

既有深度又有广度的DAI近乎完美的融合了前两作的优点，将一份令人满意的答卷交到玩家手上，同时也成就了其团队战略RPG游戏标杆的地位。但另一个角度来看这并不都是好事情，DAI的标杆树立的足够高，我们非常担心该系列的下一作能否将其超越，显然以现在的眼光来看DAI过度开发的情况非常之严重，一些RPG经典内容DAI有了，少部分全新点子DAI里面也有。

不过我们还是有理由相信与期待，BioWare未来会拿出更好的新作，并且其他厂商也会被DAI的成功所吸引，愿意挑战一下DAI的高度，为团队战略RPG树立起一个全新的标杆。P

9



左图 DAI也无法避免特效耍流氓的老难题，当诸多法术技能集中之后，一种“这是什么鬼”画面就跳了出来

下左图 不同的职业有不同的战斗方式，玩家可以凭借切换队友来体验不同的战斗风格

下右图 不同的职业走向造就角色不同的战斗风格





右图 成立审判庭对抗恶魔，玩家游戏中的选择会最终决定审判庭的归属





左图 屠龙考验的是玩家团队的综合素质，可以说也是一次对实力的验证，屠龙之后会获得巨大的成就感



不仅仅讲好了一个故事

■内蒙古 葬月飘零

《刺客信条》系列一直以来就以故事为重，现实世界与记忆基因的虚拟世界，两条线互相缠绕向前。先行者为大背景，以刺客和圣殿两派之争颠覆并重新描绘历史是该系列的最大特色和最大玩点。显然，对于卖剧情的游戏而言剧情一定是其最大的强项，玩家们也不会在剧情上有过多的吹毛求疵，玩家们更多的不满则在于该系列剧情之外的其他短板之上：“如果战斗能更有技巧性些就是神作”、“如果把鬼泣的战斗系统放进来就是神作”、“如果能攻略各种萌妹子就是神作”，这样略带戏谑的表达在《刺客信条：叛变》中更是被推向了极致。

玩家们就是这么贪心，在错误的地方寻找着错误的诉求。

用游戏来扩展游戏

电子游戏作为新兴的第九艺术，与电影一样也是一种多元的综合艺术，与其他产业也会有越来越多的交集并衍生出新的产业或是产生出全新的故事载体和娱乐价值。

不过一个事实是无法忽视的，那就是不是所有玩家都会对其他故事载体抱有浓厚兴趣：喜欢玩游戏的玩家并不一定喜欢看动画，喜欢动漫的阿宅也并不一定喜欢看电影，资深影迷未必会对小说上瘾，小说读者也未必对游戏有兴趣。说到实质，有些故事在某种载体上表现力最强，而在另一些载体上表现力甚至为零——我们可以用游戏来讲述一个互动性极强的故事，但却无法用音乐讲述一个逻辑缜密的侦探故事。于是，用游戏来扩展游戏的做法自然会博得玩家们的好感。

AC毕竟是个游戏系列，《叛变》也正是这么做的。

用游戏来扩展世界观

《叛变》在AC系列的故事与世界观上起到了不

■刺客信条：叛变 Assassin's Creed Rogue ■开发 Ubisoft Sofia ■发行 Ubisoft ■类型 动作
■发售日 2014.11.11 ■平台 PS3/X360 ■售价 59.99$

可或缺的作用，而且起到的并不是简单承上启下的作用。

游戏虽然以“叛变”为副标题，但是《叛变》讲述的并不是一个真正意义上关于叛徒的故事，游戏的主题是并不是“叛变”或是“叛徒”，反而是关于一个“理念分歧”的故事。主线中虚拟世界Animus的故事线既填补了前作中或重要或不重要的坑，使AC系列从故事到世界观更进一步扩充，又以“道不同不相与谋”的主题将前几作中将圣殿骑士划为邪恶派系的设定一举推翻，甚至将刺客派系的一些黑暗面展现出来，同时还极大的模糊了两个派系正义与邪恶的界限。加上前一作《刺客信条IV：黑旗》（AC4）对圣殿骑士洗白前戏的铺垫，使AC系列颠覆旧设定的高潮戏码在《叛变》中上演。

《叛变》中讲述了年轻刺客谢伊在葡萄牙里斯本执行带回伊甸园神器的任务中由于触发了“定海神针”作用的伊甸园神器而发生了大地震（此桥段也正好映照了AC系列与现实历史相融合的特色，人类现实历史中的1755年11月1日早上9时40分里斯本发生了大地震，十万余人丧生），里斯本大地震的惨烈景象让谢伊开始对刺客组织作为的正确性产生了怀疑，为了未来甚至可以做出任何牺牲的做法更是让谢伊感到愤怒。

此时圣殿骑士门罗找上了谢伊，谢伊为门罗的理念感到钦佩，很快投入圣殿骑士阵营。但昔日刺客兄弟的情义又让谢伊难以与其为敌，使谢伊在两难的矛盾中挣扎，为理念而战还是为情义而妥协的矛盾始终贯穿谢伊加入圣殿骑士之后的每一个任务里，加上前作一步步颠覆“刺客正义圣殿邪恶”的主旨，不仅谢伊矛盾，纠结感也透过屏幕，狠狠撕扯着玩家的心，而最终谢伊坚定了自己的立场，选择与刺客为敌，选择以圣殿骑士的理念来引导人类。

由于戏份不多，《叛变》现实世界故事线起的作用并不大，仅仅是一个承上启下的作用，往前看《叛变》是为《大革命》的现实世界故事线做铺垫，玩家对新主角少不了好奇心，吊一下玩家胃口同时也为制作商树立新形象来个时间缓冲。向后瞧则是总结前作并彻底与前作断绝联系，我们注意到有趣的现象，Animus故事线中，AC3中还偶尔会提到Ezio的事迹，在AC4中几乎看不到，而且洗白圣殿抹黑刺客的段落也是多得很，可见早在AC4就已经着手与刺客与圣殿正邪明确的旧设定决裂。

与前作几乎无二的游戏性

当然，在大层面上虽然《叛变》已经将任务完满完成，故事虽然讲得远不如AC系列的巅峰——Ezio三部曲那么漂亮，但至少整体故事线已经相当出彩了。要命的是在游戏性上的创新却几乎为零，这也是《叛变》在大部分玩家眼里的最大败笔，不过这一点其实根本就是育碧故意而为。要创新要好玩完全可以，看看《大革命》的海量新内容就能知道，不是《叛变》不能加入有意思的新东西，而是《叛变》故意不创新，用《叛变》拉低期望来提高并强化玩家们对《大革命》巨大变化的惊喜感，其实这一切都只为了给《大革命》铺垫。

不过说真的，总体上来讲《叛变》的任务的体验感实在是不佳，单说游戏性不提剧情，《叛变》一方面与前作相似的任务太多，给玩家造成一种“AC4换皮游戏”的错觉而导致玩家很快产生疲软感。其实游戏任务的游戏性和可玩性还能有更好的发挥，但却《叛变》没有做到，这一点实属不该，漂亮的剧情却没有绝佳的游戏性打底，剧情的体验感也会大打折扣。而在另一方面，《叛变》的支线任务如同AC3一样也是相当的琐碎，加上游戏地图和剧情需要，《叛变》的各种任务衔接上含有大量很路途遥远的跑路内容，玩家任务中在赶路上所花的平均时间远远高于前几作，然而一些亮点却藏在了这些琐碎的支线任务中，两个悲剧凑在一起，就成为了更大的悲剧。

与前作几乎无二的游戏性

游戏作品的承上启下都是在游戏剧情上承接前作引出续作，游戏作品的承上启下多用其他艺术来完成，小说电影动画无一例外是最好的选择，不过用游戏承上启下的例子也并不少见，但迄今为止也都大多是小游戏而并非真正意义上的一个完整作品。《叛变》却大手笔破天荒的用一款真正的系列中的一作进行承上启下，并且还带给玩家们一个相当不错的故事，从这一点上来看，《叛变》绝对是成功的。但讨好迎合玩家的任务却被分散到游戏之中，捕鲸、猎杀北极熊、榴弹炮、催眠箭、气步枪等等新花样并没有完全满足玩家，加之游戏性与前作极其相似，不佳印象自然出现了。

不过《大革命》的海量可笑Bug让玩家感到失望之后，部分玩家们的注意力也转移到了《叛变》之上，《叛变》是一款为《大革命》预热的一作，反而玩家对《大革命》失望而将注意力转过来真是天大的讽刺，承上启下任务的成功与否的关键还是在这个承上的“上”上面，上面不给力中间在努力也白搭，而这正是《叛变》最大的悲剧。

如同《大革命》中亚诺的悲剧一样，这悲剧或许在凡尔赛宫内谢伊将袖剑刺入查理斯•多里安心脏的那一刻就已经注定了。

7





左图 “刺客信条：大航海”展现了不少大航海时代玩家当年脑补的画面

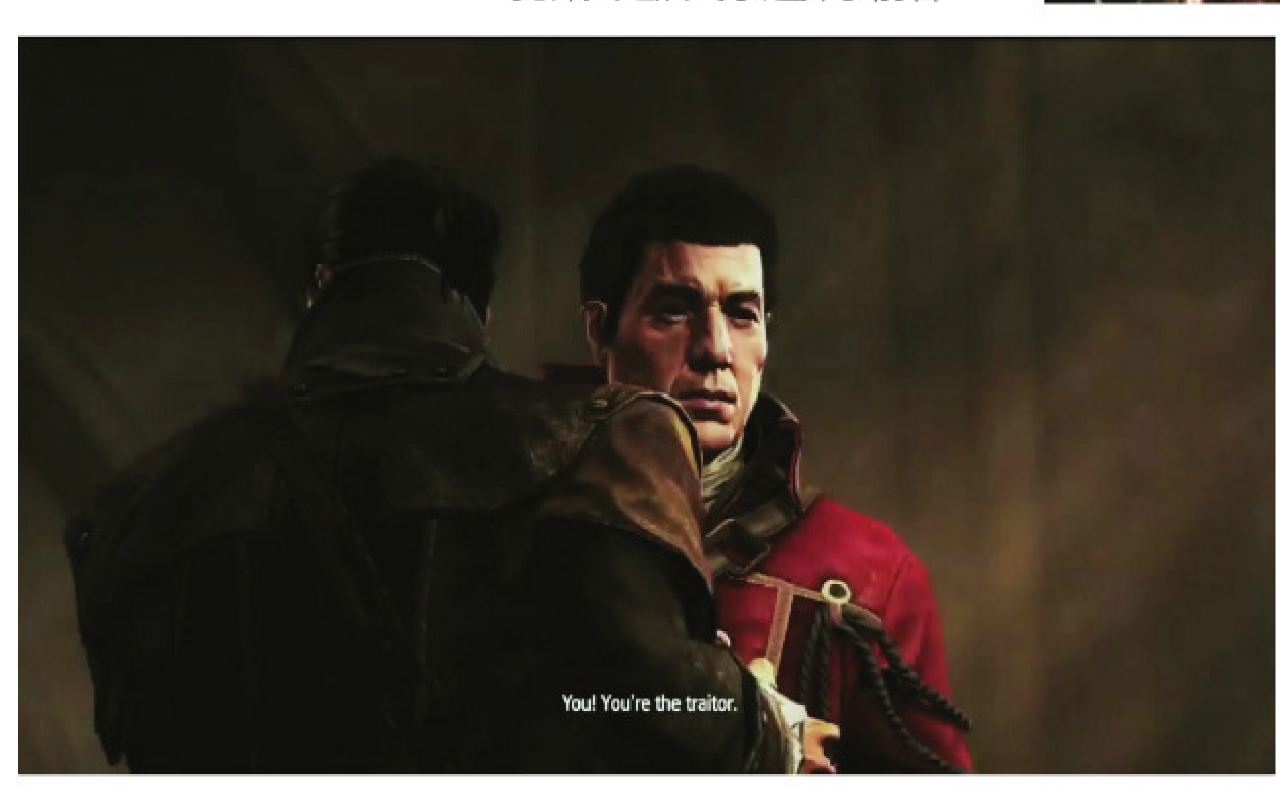


左图 捕鲸也是令人欣喜的新增狩猎元素

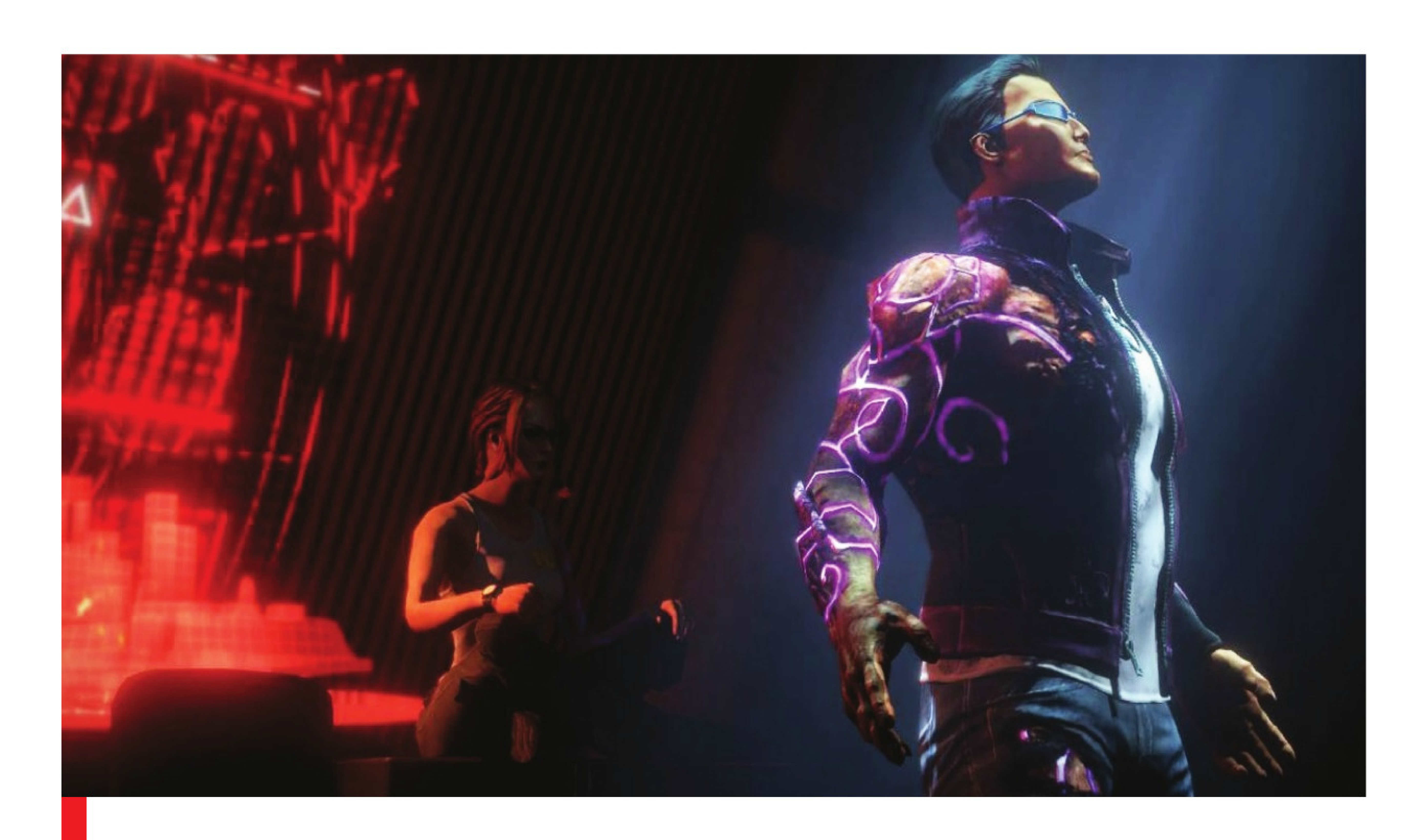
右图 凡尔赛宫门前两作主角在结尾有了交集

下左图 谢伊刺杀了亚诺的父亲，以此铺垫并引出ACU的故事

下右图 谢伊在理念与情感之间挣扎许久之后终于选择了前者







低俗的内涵挡也挡不住

■内蒙古 莽月飘零

黑道圣徒：冲出地狱
Saints Row: Gat out of Hell
开发 Volition
发行 Deep Silver
类型 动作
发售 2015.1.20
平台 PC/PS4/XBO/PS3/X360
售价 19.99$

《黑道圣徒》系列从第3代开始将2代小游戏中的恶搞元素发扬光大，极尽恶搞之能，为玩家带来一出出围绕一伙流氓变态老混混神展开的荒诞故事。不过该系列从开始单纯的恶搞到4代“颇有内涵的恶搞”逐渐过渡，算是从沙盘黑帮恶搞的发展中又找到了一个新方向，4代最新资料片《黑道圣徒：冲出地狱》更是将颇具内涵的恶搞推向了另一层境界之中。

恶搞吗？或许有点

如果说《黑道圣徒3》中将乌托尔连根拔起随后当上总统大体还算正常，各种或者逆天或者逗逼的武器与任务还算一款黑帮题材GTA-Like游戏，如果说接下来的故事在《黑道圣徒4》中陡然变成了外星人入侵然后将整个地球玩爆掉开始向“这是什么鬼！”的节奏大踏步前进，各种逆天超能力甚至比《虐杀原型》系列还能让人大开眼界，那么，《黑道圣徒：冲出地狱》就是超级脑洞大开的典范。

虽然内容不多，但不得不说《黑道圣徒：冲出地狱》蕴含了整个系列升华后的精华。《黑道圣徒：冲出地狱》并没有线性的讲述故事，而是从故事中间插入，随着玩家的深入才会明白整个事件的来龙去脉：游戏开始强尼与总统一干人等为坎琪庆祝生日，前德克斯老大黑客马特提议玩灵魂游戏，总统随后被游戏道具吸走，强尼与坎琪二人前往异界营救总统，到了异界才发现这里却是地狱。如此蛮横不讲理无逻辑的开场却足够吸引人，并且随着玩家深入游戏，这看似无厘头的开场故事愈加富有魅力。

让我们顺着将《黑道圣徒：冲出地狱》的故事捋一遍：地狱撒旦掳走总统并逼迫被宠坏了的女儿与总统结婚，强尼也随之而来，撒旦的女儿见到强尼进入地狱的报纸照片后对强尼一见钟情，瞬间爱上了与父亲撒旦为敌的强尼。强尼与坎琪来到地狱拉拢那些想要反抗却不敢反抗撒旦的人，之后众人将地狱大闹一番，最终逼得撒旦不得不出手亲自收拾强尼，强尼成功将撒旦干掉，撒旦无法忍受被犯人打败的屈辱一怒之下将女儿、总统、强尼和坎琪驱逐出地狱，众人也重返人间，而强尼却没有回到人间，而是被拉上了天堂，原来撒旦的目标是要联合圣徒一干人等一同攻打天堂。众神为了感激强尼而许诺强尼可以从五个愿望



左图 地狱的居民都是一副非常滑稽的呆萌傻模样，第一次细细观察，让你忍俊不禁
下左图 即便有海量子弹和诸多超能力，但大恶魔仍不好对付，游戏的平衡性还不错，游戏通过Boss告诉我们，超能力并不是无敌的代言人
下右图 一些主线任务也非常不正经，比如这个监狱通过播放洗脑神曲来关押犯人，我们要将他从精神污染中解救出来

中选择其一，众神将实现强尼的愿望。

这个故事简直就是迪斯尼动画片的大杂烩，为满足一己私欲的恶父逼婚女儿反被王子击败；王子击败恶魔拯救公主——虽然是恶魔公主，也正是恶魔公主更有黑色幽默的味道，另外恶魔公主的名字杰泽贝尔（Jezebel）因圣经中的故事而另有“淫妇”之意，更是大大的反讽了“迪斯尼动画中的公主都是天真无邪洁白如玉”；过场动画中也有恶搞迪斯尼动画中将对话歌曲化互相对唱的梗。总之，只要你能明白游戏里藏着的这些大大小小的梗，那么游戏中处处都是这种“即便是笑点很高的人也能真心笑出来”的黑色幽默式的笑点与各种分量十足的笑料。为了恶搞也是蛮拼的。

好玩吗？非常有趣

说实话《黑道圣徒：冲出地狱》的游戏内容并不多，一句话就可以说完，简而言之就是召集伙伴获得能力之后大肆破坏将最终BOSS引出来并干掉。而且游戏中的主线任务大多是由若干可重复的支线任务拼凑而成，这些支线任务却是早已经在前作中被玩家玩烂了的东西。

按理说这么偷工减料拼凑起来的玩意绝对没意思，但《黑道圣徒：冲出地狱》却相反，游戏的玩点与乐趣点非常多。新增的飞行是一大亮点，配合上飞奔与空中跳让玩家上天入地，衍生出来的地狱炙炎飞行、空中拯救跑点也紧张刺激，由于有了炸弹汽车和丧尸模型与贴图碰瓷任务更加有意思，抵挡攻击的生存任务、肉身撞击的破坏任务、恶魔集结点破坏任务都能杀的非常爽，恶魔板球任务、掏出防空炮心脏任务、灵魂祭坛任务也都足够无厘头。共39份的撒旦名册、5份的丹恩名册、940个的灵魂光球以及若干特殊丧尸狙杀等搜集要素，加上武器、角色能力等升级系统和五个结局，游戏耐玩度不低且趣味十足。不过不得不说玩多了还是会疲软，这一点仍没变。

结语

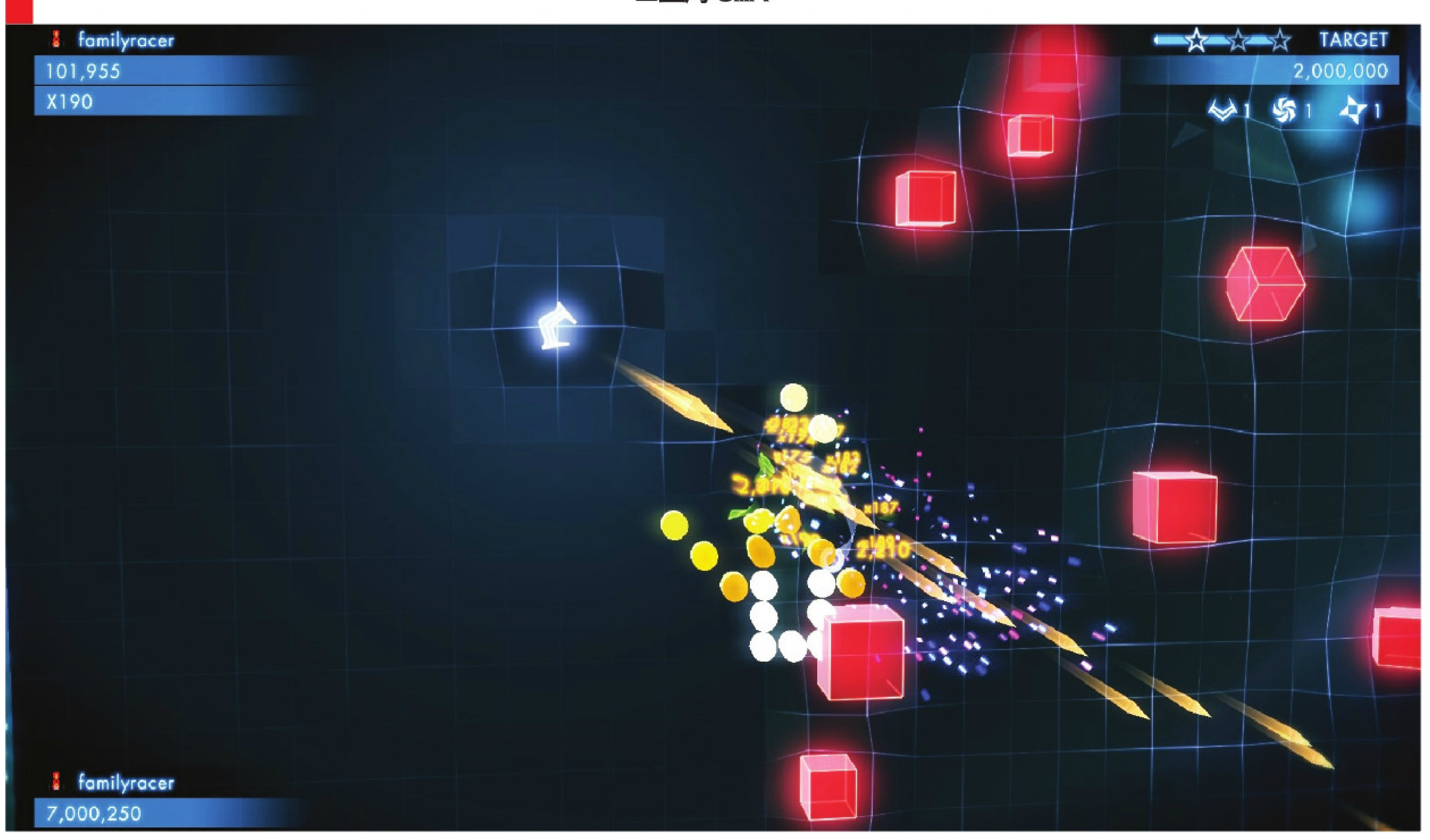
虽然是一部资料片，但《黑道圣徒：冲出地狱》的搞笑却颇具内涵，戏仿的功力远强过前几作。俗话说得好“流氓会武术谁也挡不住”，《黑道圣徒：冲出地狱》正是这样一个嬉皮笑脸玩世不恭的无赖，但口里却吐出一些话糙理不糙的东西，开始你会被他的不正经所吸引和他一起嬉笑怒骂，随后发现这种不正经中居然暗藏内涵，既对当初自己的浅薄见识而感到羞愧，又对他无比崇拜。

这种低俗的内涵所释放出的魅力真的是没法挡住的。P

8

几何生存法则

■上海 S.I.R



几何战争3：位面
Geometry Wars 3: Dimensions
开发 Lucid Games
发行 Sierra
类型 射击
发售 2014.11.25
平台 PC/PS4/XBO/PS3/X360
售价 14.99$

三角形，圆形和方形，这些看起来丝毫无害的抽象符号现在向你大刀阔斧地杀来，变身为最凶恶的杀人机器。虽然他们的个体很脆弱，但正如布拉德·皮特的《僵尸世界大战》一般，当他们形成一股巨大的暗潮时，也足以将你吞没。这就是Xbox 360上成名的下载游戏大作《几何战争》所描绘的地狱图景。而你要做的则是操纵着几何战机中的一员，向四面八方无情扫射，将那些面目可憎的多边形们打成满屏乱窜的激光渣渣！

那个让人打到脑袋变弱智的《几何战争》回来了！同时这也是传奇发行商Sierra重生后的处子秀。或许你正在咬着嘴唇，那家只会发行文字冒险的公司与初出茅庐的Lucid Games是否能够驾驭《几何战争》躁动不安的灵魂？相信看完这篇Review，心中自有答案。

炫！炫！炫！

说到《几何战争》在多年前第一眼击中许多骨灰级玩家内心的，莫过于那华丽到爆炸的仿80年代的矢量线画面风格，然而内里却一款射击版的割草游戏。仿佛那款经典的《小行星》变成了狂暴嗜血的疯狂派对。没有任何复杂的规则，你要做的只是抄起手柄射击直到将画面中的最后一个几何图形打爆成宇宙尽头的火星。

《几何战争3》无疑是炫的，而且我要强调的是，它不仅只是炫。就像街霸变成了超级街霸又变成了终级街霸，《几何战争3》的炫度也绝对进化到了“终级”的地步。不仅图像由于次世代平台而加入了更多特效，更加刺瞎双目的光源，更海量的敌人以至于你怀疑你并非飞在某个不知名的深空，而是掉入名为几何的深海之中。

与炫丽夺目的图像相呼应的是关卡结构的飞跃性提升。原本单调无比，用四条边围起来的平面战场。如今更多采用了取自SCE《超级星尘》的球面关卡设计，不仅打破了边界的概念，同时还模糊了2D射击与3D场景之间的矛盾，调和得天衣无缝。游戏并未简单照搬《超级星尘》的正圆球体设计，而更加随意地设计出了胶囊型关卡，双球型关卡，飞盘型关卡。同时系列最经典的平面关卡也偶有登场，但即使在这些

雪乐山复活

《几何战争3》是雪乐山这家老牌游戏发行商复活后发行的收款游戏，如今的雪乐山属于动视旗下，是动视专门用于发行独立游戏的子品牌。



关卡里，游戏也设计出了不同的坡度与机关等元素，令人依旧耳目一新。

游戏中敌人的种类被大大拓宽了。虽然他们依然是几何图形，但从平面几何进化为了立体几何，其发起攻击的手段也呈几何倍数增加！其中不仅有杂鱼一般只会向你涌来的蓝色图形，也有能够回避攻击的绿色图形，能够分裂的粉色图形，会三倍速突进的红色图形，能够成方阵进行攻击的黄色箭头等等，多彩的敌人组合将玩家锁在完全的死角内，唯有用子弹打出一条生路！

相比起原版《几何战争》十分容易枯燥的打关模式与无限模式。本次的第三作升级为“冒险模式”，拥有一个漫长无比，同时也惊人庞大的单人流程。每关都有独立的战斗条件。仅仅最最传统的无脑乱射就有阻断地形、瞬移点、炮台、巨大化敌人等无数种口味配置，而有些关卡则将原本的规则都完全颠覆。比如有一关会出现许多污染关卡地表的敌人，需要在他们将关卡完全污染前击溃这些敌人来获取分数；而另一种关卡则需要在限制的时间内不断打退一波波敌人，每一波都会带来时间增涨；甚至还有关卡不允许玩家进行射击！通过穿过特别的通道或引爆炸弹来解决敌人，亦或是进入补给区才能发射子弹短时间射杀敌人，都为这款杀出黎明的游戏注入了难得的策略元素。

另外，游戏的关卡事实上采用了弹性的难度设计。每一关都有如今手游很常见的三星评价设定，只要你到达星数所需的分数，即使将残机全部用完也算过关。然而，如果你要得到更高的星数就要尽量保证自己存活到最后，游戏越临近关卡的尾声，难度将变得越发疯狂。无论是高手还是初学者，都可以在同一个关卡中获得不一样的快感。

同时，游戏为这个漫漫的几何杀戮之旅提供了相当丰富的升级元素，根据关卡进度玩家可以开放新的僚机，这些小多边形有专属的攻击方式，也能够帮助你收集分数道具。而另一项解锁内容则是L键的特殊攻击，与清屏的大招一样它也有使用次数的限制，但效果各不相同，有预设地雷，也有黑洞式的吸收攻击。同时他们也可以被玩家打出来的点数强化，令分数的挑战有了实际意义。

炫！炫！炫！

以上说了那么多优点，都快把《几何战争3》夸成了一朵花。然而，我却不认为它是一款适合所有人的休闲游戏大作。是的，这款游戏有些部分实在过于Hardcore以至于你在游玩时甚至感受不到丝毫松懈感。在无数次死亡后猛摔手柄成为了一种常态。

问题出在游戏的挫折感过高。首先，由于游戏改成了立体战场后，往往玩家在转视角时还未见到有怪，却被斜刺里突然杀出的三倍速打个措手不及而自爆。

其次，一般的弹幕射击游戏或许子弹的速度更快，也不会被玩家消除，但是自机的被弹点事实上只有一个中心点，无形中增加了玩家的反应时间，而《几何战争3》的自机中弹判定甚至目测大于玩家的自机大小（可能是包裹住自机的一个圆），导致在面对突发情况时留给玩家的反应时间过短，让玩家只能从一开始就没有空隙地控制场面。

最后，过多的关卡设置了只有一次生命的限制。一不留神被打中只能重头来过，并且往往正是那些无法射击的版面。想想看，本来就只能躲避的版面已让人十分憋屈，还因为突如其来的事故导致不断重来，想要关掉游戏怒打一局《快打旋风》也是情理之中了。

这一切都让《几何战争3》的容错度降低到了可以轻易摧毁任何人自信的程度。而对于玩惯了一股脑爽快的前两作的玩家来说不谛是一种巨大的打击。这并非说《几何战争3》的难度真的高到没法玩的地步，但你在游戏时神经的紧绷度以及无端冒出的火气显然无法令你愉快地玩耍。

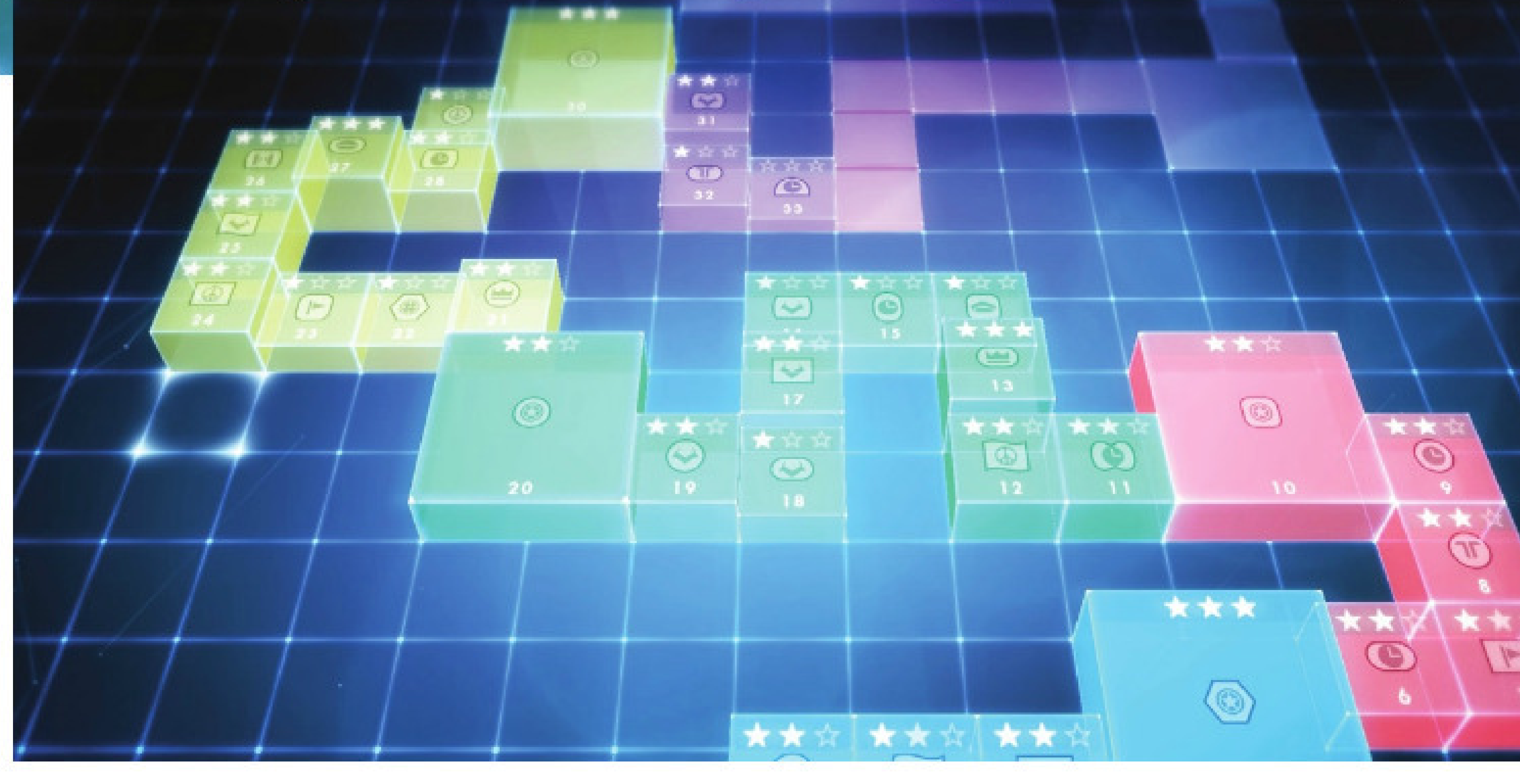
总评

《几何战争3》是一款华丽、让人血脉卉张又丰富度满点的Shoot-em'-up超级大作。虽然过于严苛的设定让人有些难以驾驭，不过游戏在同类中属于一流水平的乐趣依然让人值得排除万难，拼死一试。P

8



左图 远超前作的炫目效果不仅从外在，而且也从内涵上将《几何战争3》带入到了新的境界



右图 漫长的冒险模式提供了分量十足的丰富关卡，几乎每一关都各有特色







左图 当然，在每一大关的最后，玩家需要攒够一定的星数才能去打难缠的Boss

下左图 你可以在流程中不断强化你的僚机与特殊攻击，以适应游戏越来越激烈的战斗

下右图 3D地形的造形非常多变，图为一滚筒型版面，两边的墙 会一点点向中心推进

平衡的变迁

■天津 酱油



在游戏界，如果说最美的故事塑造起源于日本，那么如今能打破固有叙事技巧则大多来自欧美。

早在15年前，当时许多日式RPG在故事的表现技巧上，十分的驾轻就熟。这里不就得不提的是坂口博信先生，创造FF之后，不断挥洒着对游戏电影化的热情，《超时空之轮2》则是早年日式RPG叙事理念的代表之作。恰到好处的CG，美丽的世界，天籁般的BGM，这些都是构成当年RPG艺术的精髓，也是那时候众多游戏制作人都在努力的叙事模式。而直至今日，游戏故事的艺术展现形式则显得更加多样性，不单单局限于RPG。《生化奇兵：无限》则是一名勇敢的开拓者，他让全世界玩家见证到FPS同样可以将剧情表现得超神。当大家都在大为谈论《使命召唤》和《战地》系列，谁将称王之时，Irrational Games已经创造了一个梦幻的天空之城哥伦比亚，这里你能看到宗教和政治、罪恶与救赎。同时精益求精的制作态度带来了两亿美元的高额成本，本作成为了他们的绝唱。

无论是电子游戏业还是动漫电影业，经过长时间的发展，大家都力求打磨出一个足够吸引人的剧本，然而如何将故事的魅力进行有效的传达，这就是叙事技巧的艺术了。因图形技术的提升，游戏叙事的模式将会显得更加自由和多样性，我认为这就是本世代游戏非常重要的变化，这也是为什么欧美游戏越来越获得玩家肯定一方面原因，在剧情构思已经进入瓶颈的时候，日本开发者大多依旧十几年如一日的用故事跑路加CG播片的叙事技巧，很难再高大上的感染到玩家。

早在《最终幻想X》的时候，坂口博信借助全新的图形技术同样缔造了类似的叙事技巧。主角开场本身是个男神，经过一场精彩华丽的水球比赛之后，整个环境突然发生了巨大的变化，由拥有一切瞬间变成失去一切。超一流的CG加电影化的剧本过场缔造了这种开头模式的成功。不过在新的硬件技术下日本开发者大多都没有突破这种模式，更为遗憾的是现在就连过去最擅长的这种叙事套路都很难驾驭了。

在本世代，随着CG需求越来越不那么重要，许多制作人开始注重将游戏叙事本身与其玩法做到一致（感谢一位资深的RPG评论人的文章，深受启发）。



左图 作为以叙事为导向的现代西方游戏的代表系列，《刺客信条》在故事性与游戏性之间取得的平衡算是比较出色的

无论是《生化奇兵：无限》还是《最终幻想XIII》，其实都在试图利用本时代的图形技术的尽可能迈出这一步。但《最终幻想XIII》却因剧本和诸多方向的问题，谱写了FF最一段悲伤的历史。而《生化奇兵：无限》则成功地获得业内的好评，虽然代价是整个工作室的解散。

然而即使是我要大肆夸耀的《生化奇兵：无限》，它的故事虽然异常饱满，但谈不上什么伟大。很显然我欣赏他正是因为他艺术性的叙事技巧，我认为但凡牵扯到艺术都是不可复制的，而这种不可复制的艺术构思，也正是化腐朽为神奇的关键。

举个比较草根的例子，筷子兄弟的诸多电影作品，例如《老男孩》《父亲》都是讲述的一段段屌丝而又感人的故事。那些桥段其实在国产电视剧早就出现过，但他们每次结局的设计都能堪称画龙点睛。我最欣赏的是《父亲》（父女篇）这部作品，故事结尾中父亲回头突然老去那一瞬间，配合电影的主题曲，父爱的伟大就这么无声的刺痛观众的心。诸如单身家庭贫困潦倒的故事背景并不少见，但如何将这份情感用优秀的叙事技巧来展现，这也许就是导演自身灵感的体现了。

电影的叙事手法往往和游戏都着惊人的相似，甚至是步调一致，不过大多数游戏开发者，更喜欢在游戏故事开头付出更多心血。在《生化奇兵：无限》中，制作组在10分钟的序章中，将玩家带到冰冷神秘的灯塔下，试图让玩家觉得自己是不是要遇到危险，然而就当我们找到机关已经做好最坏的打算之时。我们飞向天空，一座世外桃源般的天空之城将本已经绷到顶点的神经，完全释放在眼前这片梦幻的哥伦比亚之城。在现今的FPS游戏中，重点描绘以冰冷到温暖的环境气氛作为游戏开场的作品几乎没有。

《生化奇兵：无限》在塑造蒸汽朋克风格的同时，在游戏的世界中融入更多需要玩家亲自去体验的艺术文化。例如宗教和政治文化，种族之间的歧视，都通关玩家的每一缕足迹来展现。制作组不仅仅用大量的时间打造出一座无与伦比的天空之城，而且对伊拉莎白的AI设计进行付出了非常大的心血，大多数NPC在游戏中的存在感大多是寄托在剧情过场的演出或奶别人与被奶的模式上。而本作的女主角完完全全是整个流程前进的支柱，游戏中她一直活灵活现带你杀出重围，不时的跟你吐槽眼前发生的一切，无需通过刻意的过场，她就已经非常自然的展现出自己的性格和美丽的身姿以及传神的表情，只要你愿意去观察她。说白了，就是游戏剧情展现更加开放。

谈到自由度，《上古卷轴V》则是美式RPG为数不多的成功代表。《上古卷轴V》是一款非常伟大的RPG，故事的精髓全部依托玩家的主意识来操盘，我们很容易就能在庞大的游戏世界中找到归属感，玩家拥有足够自由的权利，任何事物都需要玩家耐心的挖掘去寻找，许多古书要靠我们去亲自发掘。但在如今这个浮躁的时代，有多少玩家会因为在游戏里玩的爽了，突然想去找几本古书读读看？所以我认为《上古卷轴V》在叙事上并不成功，玩家的自主权利大并不代表叙事与游戏玩法能够很好的契合，这也是大多数开放式游戏都普遍存在的问题。

而同样，《雷霆归来：最终幻想XIII》也试图将游戏的剧情体验能够与玩法达成一致，游戏的自由度空前赞，设定了末日倒计时和开放式的任务流程，可实际玩家反映也很糟糕，制作人鸟山求总是能预见叙事技巧的发展，却不知道如何成功的实现它。

不管怎么样，无论是日本还是欧美，都已经开始想办法让故事融入到玩法之中，而不是两者独立的产物，所以创新的叙事艺术技巧，对于即将袭来的次时代游戏来说已经变得必不可少。P



而作为强叙事弱玩法游戏设计的最典型代表，肯·列文和他的《生化奇兵》系列在故事性上取得的成就令人瞩目，但肯自己在离开Irrational之后却表示，他希望能探索一条全新的叙事化游戏的道理

锁区与和谐究竟谁的错?
复盘PS4锁区事件

■天津 酱油

对于主机玩家来说，很多纪律就像五行山，一压就是五百年。



在复盘PS4锁区事件之前不妨让我们先来听一个段子。

对于主机玩家来说，很多纪律就像五行山，一压就是五百年，里面的孙猴完全看不到希望。怎不知，这时候突然来了两个方丈，一个叫微软，一个叫索尼。微软心想："这孙猴子不错，不如我先收了吧，如让索尼抢去了，以后谁保护我去西天取经啊。"于是就抬头仰望45度，伸手去撕一个"逼"字样的符咒。怎不知一下子扭到腰去医院静养了，临走时大喊一句："你放心，我还会再回来的!"这时候孙猴子赶紧发微博骂道："不能撕你别来啊。"此时的他已经完全按捺不住千百年来的苦闷，把所有的希望寄托在索尼方丈上，决定命运的一刻就这样来了，索尼方丈已经迈出了第一步，这虽然仅仅是一小步，但却是孙猴梦寐以求的一大步——个屁啊！索尼方丈还没撕就跑了，完全不靠谱啊，不是说好要普度众生救出孙猴一起飞吗，现在的和尚到底还能不能敬业点啊。

等等，事情肯定没那么简单，这一切绝对不是巧合！索尼方丈和微软方丈到底是什么关系，为何都去东土大唐，11区秋叶原明明也不错。还有五行山为何偏要压着这只孙猴子？究竟是同道和尚好念经，还是和尚内斗没水喝。人与人的邂逅充满了神奇，各种刑案更是迷雾重重，流动的水没有形状，漂流的风找不到踪迹，任何案件的推理都取决于心，揭开唯一事实唯一看透了真相的，是一个外形看似小孩，智慧却……打住。

本人绝非段子手，只是希望在梳理PS4进入中国种种坎坷之时，能够减少大家对主机国行发展的悲痛之情。无论是微软还是索尼，质疑声和祈祷无论哪样也都不是好兆头。受限于政策和国行XBOX









左上 拯救玩家水火之中岂在一朝一夕
左下 一切为了玩家
右上 为中国玩家推出中国龙纪念版，几乎是必然
右下 游戏实在太凑数

ONE的差劲表现，玩家对于PS4发布会的姗姗来迟其实并未给予太高的期望。但没有期望并不代表没有关注，各大主流游戏媒体都对此次发布会做了直播入口。玩家们有的看热闹，有的是为了索尼大法荣光聚集围观。不管怎么样，PS4国行发布会除了价格厚道并无太大惊喜。“一切为了玩家”是索尼为玩家承诺最多的一句话。倒是事后的采访，问出点有意思的彩蛋。

索尼电脑娱乐中国区负责人添田武人，在接受媒体的尖锐提问时给出了这样的回答：“PS4进入中国会提供全球统一化的硬件，同时还需要符合国家政策。”这句无懈可击的答复，让玩家对于统一化的硬件是否指的就是不锁区，有了绝对性的憧憬。但一些悲观者却直言不讳的提到不锁区是白日做梦，PS4和XBOX ONE在中国几乎是同一条船上的蚂蚱，政策肯定是一样的。对于这一点添田武人也给出了微软一样的态度：“中国开发者参与进来很重要，而且主机市场才刚起步，游戏开发也需要时间不会迅速推出很多游戏，拔苗助长不可取。”

可见真正能让索尼感到无公害绿色放心的发展道路依旧离不开国内开发者的支持。同时索尼还拉拢COCOS引擎的加盟，降低了中国开发者的门槛。相比加盟微软的Unity 3D，COCOS存在性能上的缺陷，更重要的是缺乏产品案例。用COCOS去做主机游戏，这水有多深无人知晓。许多开发者的态度都一样：有兴趣，有想法，但缺少足够勇气去尝试。

不管怎样，PS4国行的正式公开为之前XBOX ONE的国行购买者又增添了退货的理由。无论是在贴吧、微博还是QQ群，只要有主机玩家聚集起来，你总能看到退货这两个字。粉丝经济、分享销售、理念营销、情怀营销，微软在互联网营销策略上已经是兵败如山倒。一名购买国行的玩家透露，其实购入XBOX ONE的动力并非是保修和那些所谓的国产游戏，最重要的是喜欢英超。我们可以把这类消费者归为机顶盒微软党，其消费能力和用户粘性丝毫不亚于二次元的死宅们。但很显然，这些用户也开始流失了。

另外PS4人民币2899元的良心价格也使得微软陷入无比尴尬的局面。许多购买XBOX ONE的玩家更是觉得微软实在不厚道，故意抬高价格还坑中国玩家。所谓的情怀在价格战面前荡然无存，面对玩家的质疑，微软只有招架之功，没有还手之力。就这样索尼在中国市场预热可谓是旗

“PS4进入中国会提供全球统一化的硬件，同时还需要符合国家政策。”



审批人员揭露“锁区”大内幕：并非国家政策问题

国行PS4和Xbox One风风火火地来了，然而，在中国这个新兴市场上并没有引起太大风浪，总结其中原因，锁区问题占了很大因素。虽然目前PS4是否锁区虽然暂未公布，但是八九成会锁，反观Xbox One则被锁的死死的，而其结果就是销量低的出奇。

而在日前，一位号称是国家审批人员就在贴吧发帖为玩家解读了这其中的锁区内幕，以下为原文：

如题，前几天我发了个帖子“说锁区其实是微软自己下的套”，很多网友纷纷反驳我，帮微软找理由，说是中国政策问题，现在既然百视通也坐不住了，那我再多说两句。

举报信息

您的姓名	[redacted]
电话	[redacted]
单位	
详细地址	
电子邮箱	[redacted]
举报内容	投诉有关索尼中国发布的游戏机可以随意运行管制级别游戏的申报投诉 预计于中国2015年1月上市的索尼中国在中国发售的游戏机PlayStation4（简称PS4）已经被各大媒体所证实，其能运行各种未经中国文化局审核的在其他国家发售的游戏，这些游戏包括《侠盗猎车手5》（Grand Theft Auto V）这种鼓吹毒品，暴力，犯罪，屠杀，滥交等情节的游戏，严重影响中国文化建设，本人强烈要求封杀索尼中国此类蔑视中国法律制度的行为
查处结果	暂无

返 回

左上 微软公关团队真的是硬伤，控制舆论很重要
右上 网上转载的内部人员爆料XBOX锁区内幕
左下 刘某的投诉内容
右下 不需多说，有兴趣的欢迎看看



开得胜。

步入2015年，海外市场仍然沉浸在所谓“过年”的状态当中。从以往的经验来看，在这中西方长假交替的时间，和气生财是这个月主旋律。可恰恰在这个时候，许多媒体提前拿到了PS4国行的机器，并且纷纷证实PS4不锁区，运行GTA5毫无压力。这则喜讯让本该沉寂的一月又沸腾起来。这就像军队长征，大家都知道首长喜欢用望梅止渴激励大家，怎不知道这次来真的。前方不仅仅有梅树林，农家小妹都准备好酒菜招待大家了。告诉自己这是真的，这不是梦。

舆论在这时出现了逆转。许多玩家认为，政府压根并不关心机器是否锁区，都是微软为了谋求一己之利，利用锁区坑骗玩家。而且这种想法并非空穴来风，早在12月底就有一名参与过XBOX审核工作的公务员，自曝了微软锁区的内幕，透露微软中国拿政府当枪使，为谋自己之利将机器锁区。微软中国不想把辛苦攻下的阵地分给海外市场，买国行玩港服这种事不能有。他同时预测PS4打算不锁区蒙混过关，但可能被微软背后捅刀子。总之一切的一切说得头头是道。

不过仍然有一部分玩家，觉得这是索尼派来造谣的，指出逻辑性有待梳理的疑点很多。但之后的一件事，彻底将事情推向高潮。一位自称是“任豚”的玩家为了试探政府的态度，去举报PS4可以运行暴力游戏，要求进行锁区。起初各大论坛并没有针对这件事大做文章，顶多是玩家喷几句，甚至有人说这位仁兄乃人才也。外国人士更是以看笑话的姿态去评论其中的槽点：“一个玩家的举报就把索尼干翻绝对不可能”。不过一些圈内的“冷静帝”依旧选择静静等待，反正只要等到1月11日机器正式发售，一切问题就不攻自破了。可是这种商战剧本向来不能让玩家猜到结局，否则会给差评的。

1月8日索尼电脑娱乐宣布：由于种种原因，预计于2015年1月11日在中国大陆市场发售的PlayStation 4、PlayStation Vita、配件产品及相关游戏软件的正式上市时间将推迟。具体的产品发售时间将另行通知。索尼电脑娱乐总裁安德鲁·豪斯对此的解释是此次延期原因是更改市场进入战略，所以大家不要瞎想。显然这句话根本抵消不了消费者愤怒的心情，锁区似乎成为了这次事件的唯一解释。

“如果锁区就不要卖了，请考虑国

“舆论在这时出现了逆转。许多玩家认为，政府压根并不关心机器是否锁区，都是微软为了谋求一己之利。”

“这深庭后宫就是一个舞台，台上台下皆是戏，没有人能置身事外。”

行XBOX的退货率”“内斗无限好”“举报狗去死”这三种典型的留言，相信可以作为绝大多数玩家心情的模板。不过比较有意思的是，实名举报的“任豚”刘某，被媒体和玩家牢牢捆绑在PS4延期的刑罚场，成为了举报成功的直接责任人。被玩家问候父母的次数，几乎不亚于微软的谢总。可以说仅凭他一人，吸引了网民绝大部分的口水。只要索尼不正面给出信服的解释，刘某为索尼挡箭是铁定躲不过了。

在PS4延期的消息公布之后，寂寞的大家更是脑洞大开，来为PS4延期事件增加更多戏剧色彩。有玩家指出，索尼从一开始就打算锁区，为了转移仇恨特意找刘某背黑锅。从结果上看，这种猜想的确说得通。

既然把索尼给黑了，黑微软的版本自然也少不了。支持索尼的玩家，自然反咬一口说，很明显刘某是微软派去的人手，其实就是微软举报的。按照前文公务员预言的结果来说，这么说自然也说得通。

事情发展到现在，几乎是一团乱麻，政策纪律的神圣性自然不可侵犯，但尺度究竟有多大相信除了当事人无人知晓。其中究竟谁在吃哑巴亏，更是难以一语道明。由王志文主演的《青瓷》，就精彩演绎了商战之中企业、监管方与政府的复杂关系，商战如战场，裁判也并非什么事都能插手。

回想PS4事件前几天，热播大剧《武媚娘传奇》占领了各大视频站的头条，凭借妹子多胸也大、槽点多胸也大、改动多胸也大的三项原则牢牢抓住观众的眼球，开播当天收视率达到2.28，创下电视剧史上最高的首播纪录。

古人常说乐极生悲，临近元旦之际，该剧负责人突然宣布因技术问题暂时停播，引来网民的猜想，普通观众最容易想到却最不愿意相信的自然是“胸涌澎湃”“尺度太大”。对于笔者而言单单以尺度为理由并不充分。其一，以国内的审核制度来说，在电视台成功播出的电视剧都是经过相关部门严格审核的，像《武媚娘传奇》几乎全集都是胸器，不可能事后才发现这种尺度不合适。其二，主演兼出品人范冰冰在微博发了这么一句话：欲戴皇冠必承其重，别低头！皇冠会掉！别流泪！坏人会笑！暗示事情的复杂性和黑暗性。所以胸器全部和谐更像是继续存活的唯一砝码。那么这样的案例如果套在PS4上面是不是有几份神似呢。

最后我引用《武媚娘传奇》一段不起眼的台词，来为索尼入华送出我的祝福：“行之将至，我还要送给武才人最后一句话，这深庭后宫就是一个舞台，台上台下皆是戏，没有人能置身事外，痛痛快快的唱一出属于自己的好戏吧，莫问前程凶吉，但求落幕无悔。”P





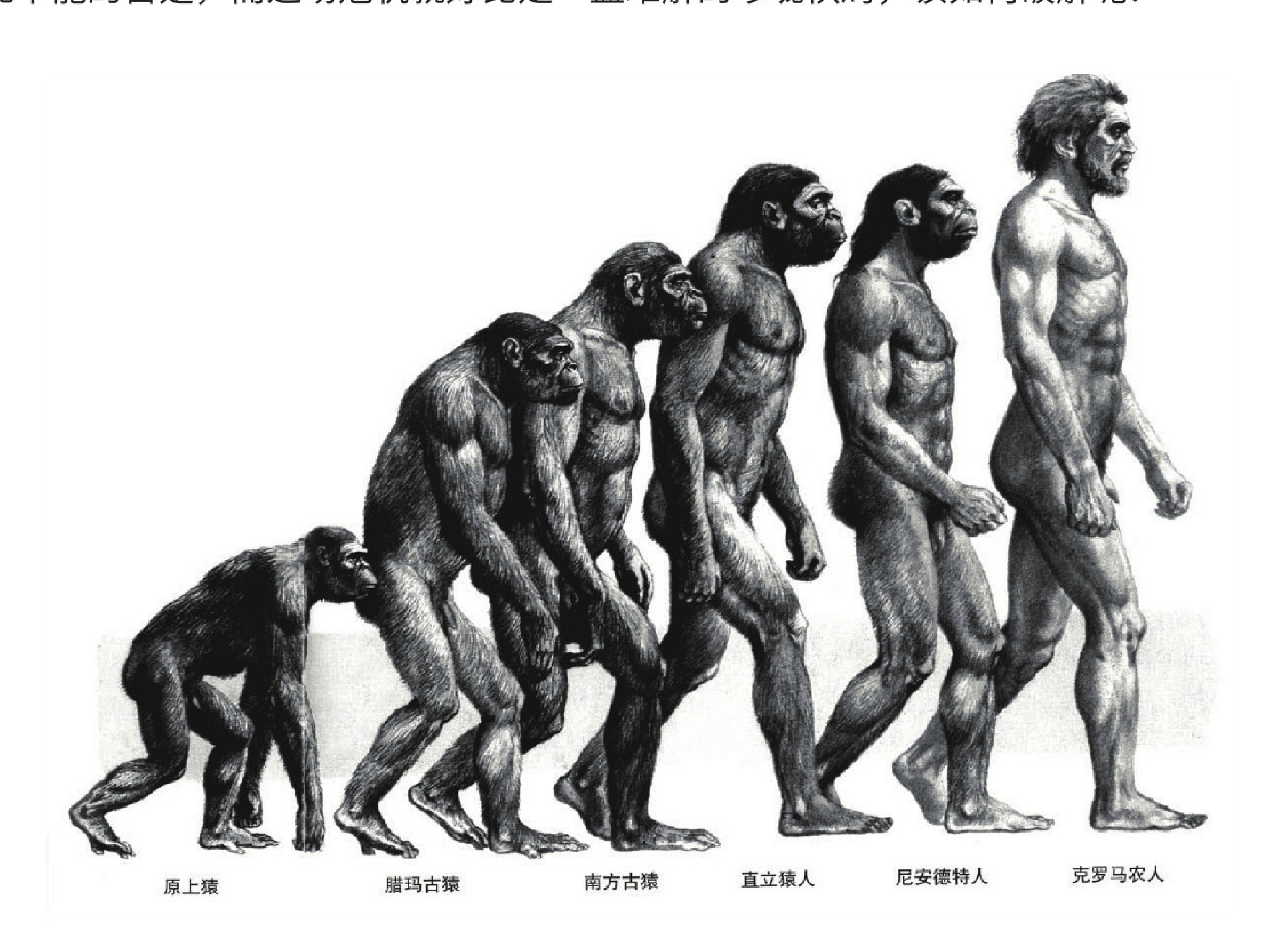


左上 范冰冰对于服饰的追求达到极致
右上 贵圈太乱
右下 Xbox One 登陆中国的第一步

物竞天择，适者生存
以进化论的观点看卡牌手游的发展

■北京 碧海银鲨

用《天龙八部》里的术语来说，现在的卡牌手游就好比是中了生死符，深陷求生不得求死不能的苦楚，而这场危机就好比是一盘难解的珍珑棋局，该如何破解呢？



在本文开始之前，我们先来看这两个榜单的对比，一个是今天（2015年1月27日）的App Store畅销榜Top15的排名，另一个是去年今日（2014年1月27日）的App Store畅销榜Top15的排名，来看看一年中手游市场所发生的变化，特别是游戏模式和玩家口味的变化。

从App Store畅销榜的变化看动作卡牌的崛起与自动战斗卡牌的没落

与以《刀塔传奇》为代表的动作卡牌相对的是更早期的国产卡牌手游，最有代表性的无疑是以《我叫MT》《大掌门》为代表的两大流派，这两大里程碑式的代表产品都是2D的，后来随着卡牌手游的发展，逐渐出现了3D卡牌，虽然它们曾分别被冠以卡牌1.0与卡牌2.0的说法，但究其本质在战斗模式上都采用了自动战斗模式，因此我们统称为自动战斗卡牌，或者叫做初代卡牌。

从上述的App Store畅销榜与一年前的对比图中可以看出，最为直观的变化有两点：一点是MMORPG、FPS、FTG、MOBA等重度游戏的集体强势崛起，这是热门游

戏类型在手游平台上的胜利；另一点就是卡牌游戏的革新换代，动作卡牌完全取代了初代自动战斗卡牌的地位，这是手机卡牌游戏玩法模式的一次重大革新，是先进玩法模式战胜落后模式的胜利。

到了今天，我们仍然可以看到腾讯产品依旧占据半壁江山，但卡牌手游已经风光不再，虽然在TOP10以内仍然有3款卡牌手游，分别是《我叫MT2》《全民闯天下》与《刀塔传奇》，但它们都属于动作卡牌，初代卡牌已经踪影全无。我们都知道备受关注的《我叫MT2》全面抄袭了《刀塔传奇》，而《全民闯天下》则是腾讯最新推出的山寨《刀塔传奇》的产品，值得注意的是这两款都是代理的，而传闻中腾讯正在加紧自研多款《刀塔传奇》的山寨产品。

动作卡牌手游的胜利：《刀塔传奇》与它的山寨小伙伴们征服全球

如果说以上两个相隔一年的畅销榜单都是中国区的，具有明显的中国特色，并不足以说明问题的话，那么我们将目光放到海外，依然可以看到动作卡牌在全球范围内受到广泛的欢迎。日前，业内曝出消息称中清龙图原COO王彦直独自创业，并得到《刀塔传奇》的研发方莉莉丝的投资。正是王彦直当初下“重注”签下《刀塔传奇》并负责其运营业务，现在王彦直创办了盖娅网络，主要负责《刀塔传奇》海外版的代理发行。这家公司正是为了解决《刀塔传奇》海外版发行而成立。

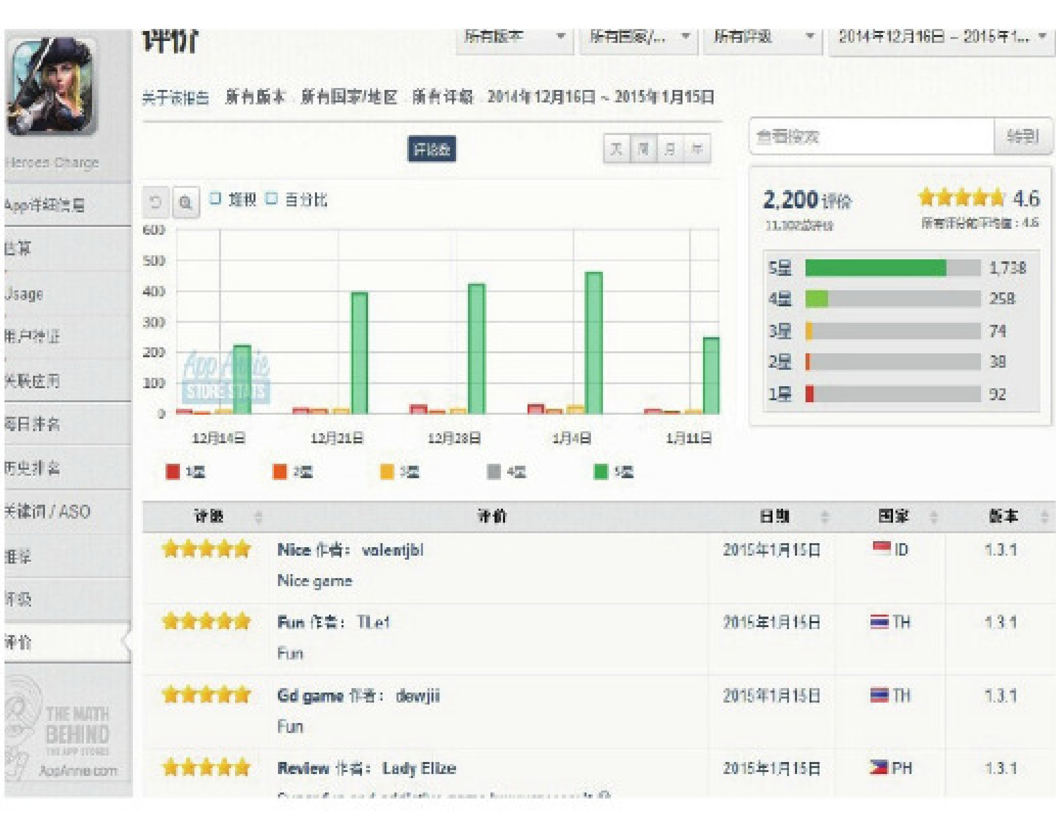
这条消息来得有点突然，但也很及时，因为目前《刀塔传奇》在国内已经获得令行业震惊的巨大成功，但其在海外是否还受欢迎呢？这并非一个未知数，因为目前在《刀塔传奇》还未正式发力的诸多国家与地区，已经有一款名为《Heroes Charge》的《刀塔传奇》山寨产品大获成功，惊人地实现了3000万收入，让行业感到无语至极。其实，早在2014年10月份的时候，业界就报道过《刀塔传奇》山寨向的《Heroes Charge》月入近千万的消息，据了解，这是一款由国内青岛盛世文明（uCool）专门为海外市场研发的一款《刀塔传奇》山寨版作品，其玩法、人物、场景、施法效果、音效甚至UI格局都像极了上海莉莉丝研发的《刀塔传奇》，据了解，目前该游戏的海外月流水至少超过了3000万人民币。

据报道，目前《刀塔传奇》除了在大陆与港澳台湾地区正式上架外，也只在韩国与马来西亚有公司负责代理发行，而韩国市场正是王彦直创办的盖娅网络首攻的方向。在这些地方，《刀塔传奇》都取得了不错的成绩，其中在台湾、澳门曾多次登顶畅销榜榜首，在马来西亚，由Funplusgame负责发行《Dot Arena》（马来西亚区译名）最高取得第2名，开始反超山寨品《Heroes Charge》，而在韩国由Gaea Mobile，即盖娅网络发行的《刀塔传奇》韩文版则长期保持在5~10名之间，同样也领先于山寨品《Heroes Charge》，并且还是唯一一个进入了韩国手游下载总榜前5的国内手游。

近日，业界还传出了韩国游戏厂商Nexon已确定将代理运营《我叫MT2》的韩服版本，因此在不久的将来或许我们可以

#	畅销排行		畅销排行	
1	天天酷跑 Shenzhen Tencent Computer ...	=	全民突击-全球第一真人实时... Shenzhen Tencent Computer ...	=
2	全民飞机大战 Shenzhen Tencent Computer ...	▲2	我叫MT2 Shenzhen Tencent Computer ...	=
3	我叫MT Online - 公会争霸 LOCOJOY,LTD	▼1	神武 Hero Network	=
4	全民英雄 Shenzhen Tencent Computer ...	▲4	全民奇迹-MU Liu Huicheng	=
5	天天飞车 Tencent Technology (Shenzhe...	▼2	全民闯天下 Shenzhen Tencent Computer ...	=
6	放开那三国 babeltime	=	刀塔传奇-50V50!全新团战模式 龙图游戏	=
7	天天爱消除 Shenzhen Tencent Computer ...	▼2	三国之刃 Tencent Technology (Shenzhe...	=
8	Clash of Clans Supercell	▼1	雷霆战机 Shenzhen Tencent Computer ...	=
9	欢乐斗地主(QQ游戏官方版) Shenzhen Tencent Computer ...	=	全民飞机大战 Shenzhen Tencent Computer ...	▲2
10	欢乐麻将全集 Shenzhen Tencent Computer ...	▲1	天天爱消除 Shenzhen Tencent Computer ...	=
11	神雕侠侣 Chongqing MeiQi Interactive T...	▲1	乱斗西游（网易） 网易移动游戏	▼2
12	武侠Q传 Koramgame.com	▲26	天下HD 网易移动游戏	▲3
13	天天爱西游 上海易娱网络科技有限公司	▲1	Clash of Clans Supercell	=
14	口袋忍者 li xue	▲10	太极熊猫 Suzhou Snail Digital Technolo...	▼2
15	NBA梦之队：周年版（NBA官... 上海纵游	▼2	天天炫斗(战宠突击) Shenzhen Tencent Computer ...	▼1





左 2015年与2014年1月27日的App Store畅销榜Top15的排名对比
右上 2014年全年，可以说是《刀塔传奇》的辉煌胜利之年，不仅创造了令人乍舌的收入记录，也掀起了业界无数热门话题
右下 山寨《刀塔传奇》在海外非常受好评

“纵观中国卡牌游戏发展，中国的卡牌游戏一直在试图将日式卡牌和中国的RPG页游融合起来。”

看到《刀塔传奇》与它的两款山寨品《Heroes Charge》《我叫MT2》直接竞争的场面，也许能看到这三款出自中国的同类型产品共同霸占韩国畅销榜TOP10的盛况。

以上事实只是根据畅销榜排名成绩推断而来。曾主导了网游免费模式革命的国内厂商最善于挖坑，那么它们在手游上的这些成功是否只是将高收入的老外坑蒙拐骗的结果？仔细想来，一款来自中国的产品能够让老外乖乖地掏钱，一定是极受他们欢迎的，因为这本来就是愿者上钩的事情。而从App Store里的评论来看，诸多五星好评均表明这是老外真心喜欢动作卡牌游戏类型（见下图），虽然可能会包含有水军，但比例不会很大。

动作卡牌取代自动战斗卡牌：“物竞天择，适者生存”自然法则的验证

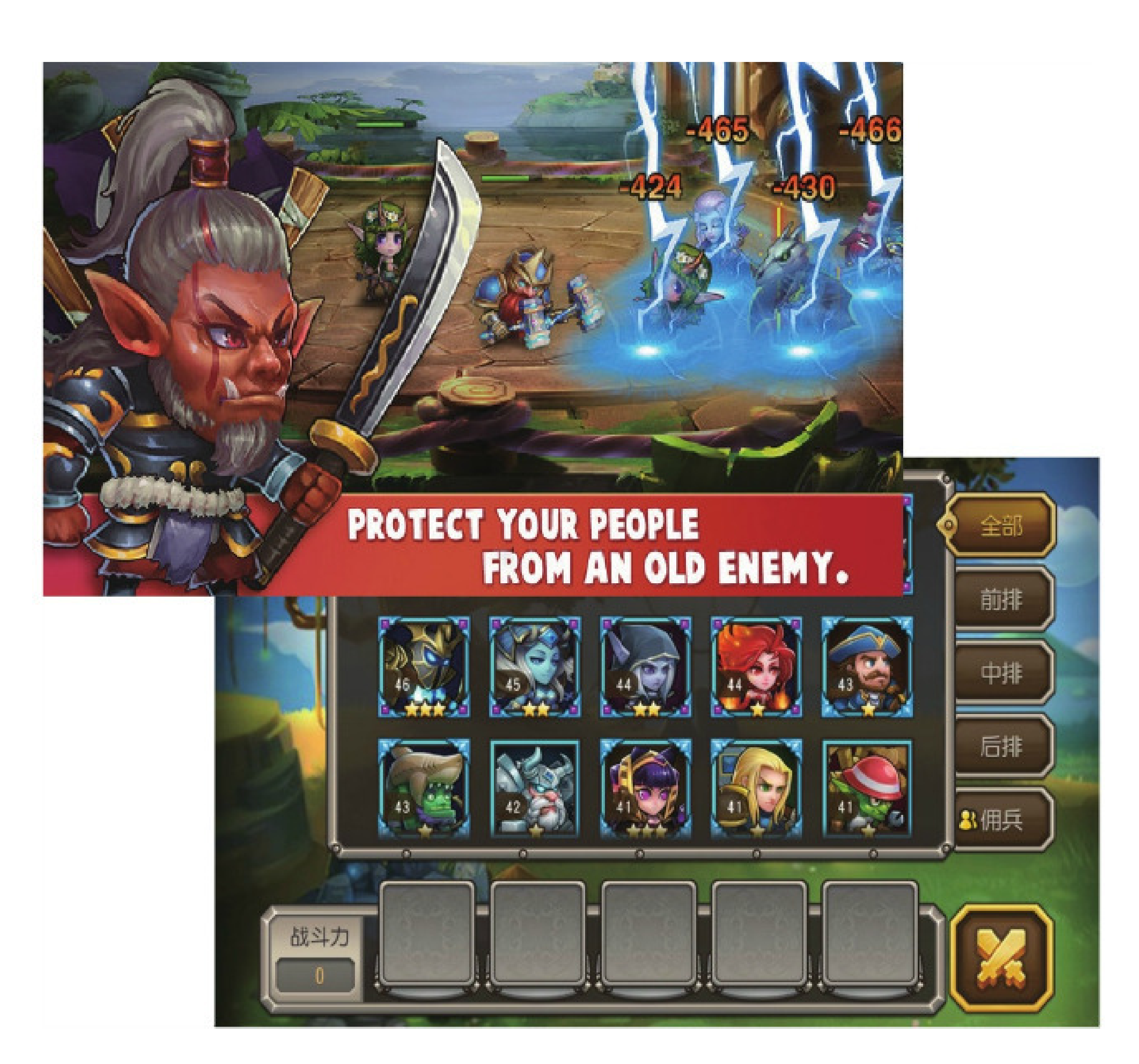
为什么以《刀塔传奇》为代表的动作卡牌现在依旧热门，而自动战斗卡牌即使依靠《仙剑奇侠传》《圣斗士星矢》《灌篮高手》这些影响了一代甚至数代人的超强IP并傍上腾讯、完美、百度等大厂，也没能扭转败局呢？从进化论的观点来看，这其实很有点物竞天择，适者生存的自然法则的感觉，只是法则的适用范围换成了游戏市场而非大自然。为什么说动作卡牌是当今市场的适者呢？早在2013年，曾投资发行了《大掌门》的热酷CEO刘勇就撰文阐述过对中国卡牌对战游戏的看法，笔者对其对于初代卡牌手游的看法也深表赞同。

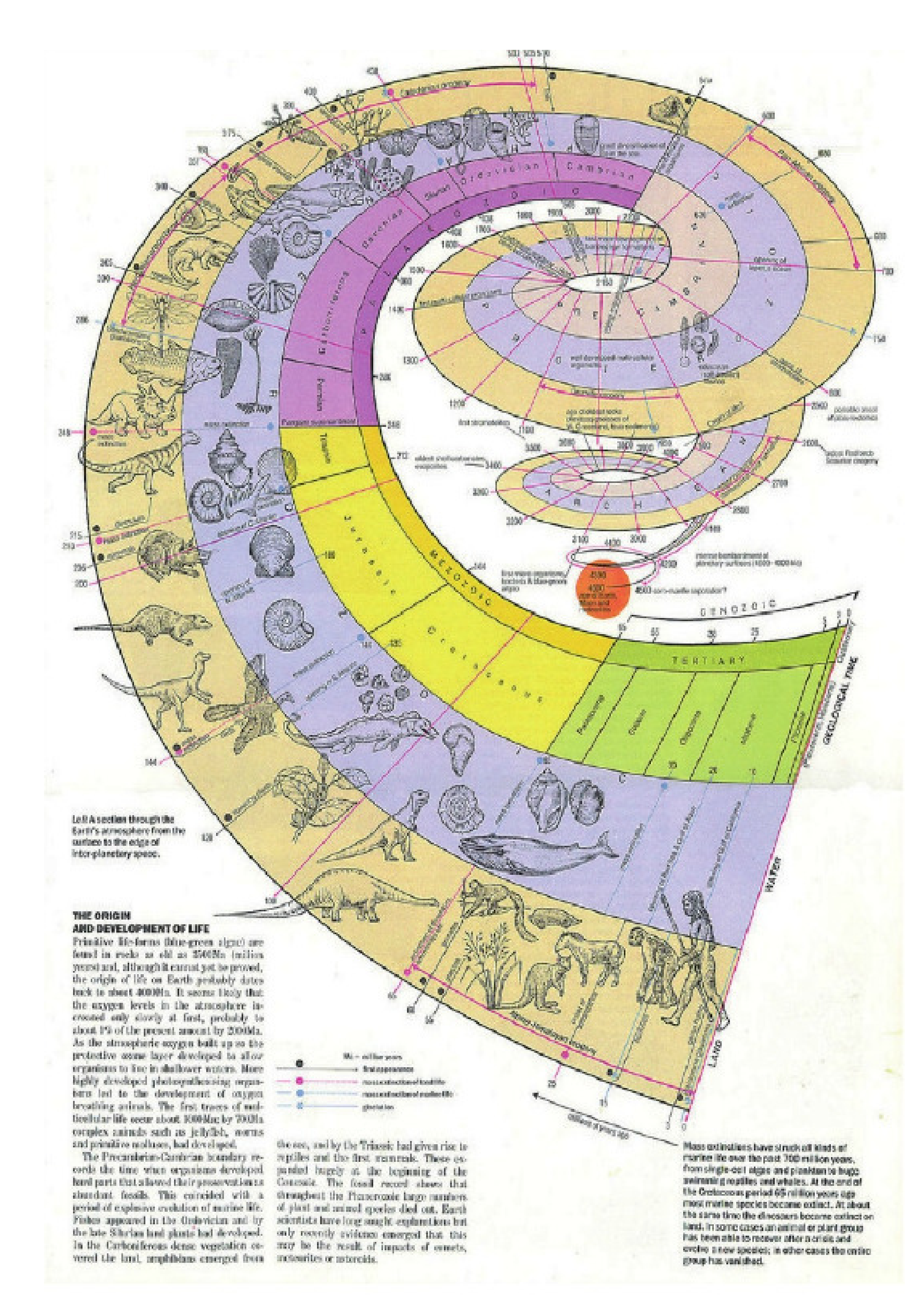
纵观中国卡牌游戏发展，我们不难看到，从最初的《三国来了》，到后来的《大掌门》和《我叫MT》，中国的卡牌游戏一直在试图将日式卡牌和中国的RPG页游融合起来。如果说《三国来了》是100%的日式卡牌，因为它就是全盘模仿《智龙迷城》的三国题材作品，那么《大掌门》是75%的中国页游和25%的日式卡牌，而《我叫MT》则是75%的日式卡牌和25%的中国页游，这正是热酷CEO刘勇的观点。

动作卡牌养成系统的大幅变革：宛如单细胞生物向多细胞生物的进化

刘勇没想到的是，日本对战卡牌结合中国页游的模式会在《刀塔传奇》出现之后出现重大的革新，而这个革新力度是具有重大颠覆性的。我们首先来看的是《刀塔传奇》的养成系统。在《刀塔传奇》中，区别于其他卡牌游戏的一个极为重要的创新是游戏里英雄的多线并行的成长方式，让所有的英雄都有其用武之地。

在《刀塔传奇》之前的卡牌游戏里，玩家获得的英雄都会根据品质分成1星到5星，而且不能成长。1星的英雄没有培养价值，5星的英雄一定比1星强很多，因此1星的英雄只能充当5星英雄的口粮（吞卡），以便培养最强力的5星英雄。这样的做法就是导致玩家在游戏中只需要拥有几张强力的5星卡牌即可，而且这些5星卡牌基本上





左上 《刀塔传奇》山寨版《Heroes Charge》在海外动作卡牌的空白市场上大行其道
左下 《刀塔传奇》里英雄的多线并行培养成长方式让所有英雄都有其用武之地
右 动作卡牌养成系统的大幅变革：宛如单细胞生物向多细胞生物的进化

“从生物进化史上来看，动作卡牌游戏在战斗模式上的进化力度之大，大致相当于在灵长类动物里人类的出现。”







左上 《魔卡幻想》的战斗比较讲究战前卡牌的组合策略
右上 《我叫MT2》并没能复制《刀塔传奇》里技能控制与打断机制的精髓
右下 李易峰代言的网络小说强IP产品《盗墓笔记》表现低迷，在一定程度上说明了求游戏开发者别再把玩家当脑残，都什么年代了，还玩自动战斗？

都会以情缘或者羁绊等系统组成一个固定的有特殊属性加成的战斗阵容，玩家只需要不断地以抽卡+吞卡来培养英雄即可。

以生物进化史上的变革来类比的话，单从游戏养成系统理念的进化力度来看，动作卡牌的出现，其变革力度不亚于单细胞生物向多细胞生物的进化，因为《刀塔传奇》所走的养成路线是让每一个英雄都有用武之地，都可以找到一个合理存在的理由，而初代卡牌的吞卡设计模式则让初级英雄成为高级英雄的口粮，而缘系统以及自动战斗模式则几乎绑死了一套近乎固定的上场阵容，让其余英雄彻底沦为板凳看客，因此我们就不难理解《刀塔传奇》引领的动作卡牌设计理念可以碾压一些初代自动战斗卡牌的理由。

动作操控战斗模式的革新力度：犹如灵长类动物里人类的出现

回到战斗模式上来看，以“掌中微操，手动放大招”为特色的《刀塔传奇》彻底摈弃了初代卡牌表现力极为欠缺的平面卡片碰撞模式，以及落伍陈旧的无脑自动战斗模式，让玩家感觉到自己是在真正地玩游戏而非傻乎乎地看着游戏卡牌自动地进行战斗。不可控制的过程就像游戏在玩人，而非人玩游戏。这就是自动战斗卡牌游戏的最大弊端，说得好听点是无脑，说得难听点是“脑残”。

事实上，手游里的自动战斗的模式，就笔者有限的游戏经历里来看，也不乏有趣的设计，比如2012年诞生的一款以技能自由搭配组合战前策略为特色的《魔界勇士》就将自动战斗模式做得比较有趣，类似这种风格模式的还有同一团队在分化成两支队伍后相继开发的《乱斗堂》《搞怪三国》《我是大官人》。此外，还有十分讲究出牌组队策略的《魔卡幻想》以及其山寨产品如《西游记》等，不过这两种类型都偏小众，未能成为一股潮流。甚至是模仿《刀塔传奇》的山寨品里，很多都做不到《刀塔传奇》手动微操的真正特色，包括抄袭《刀塔传奇》并依靠腾讯渠道大获成功的《我叫MT2》。乐动卓越CEO邢山虎在《我叫MT2》大获成功后，曾两度回应外界对于《我叫MT2》与《刀塔传奇》相似的质疑，他说《刀塔传奇》的重点在于打断与控制等等，《我叫MT2》更多的还是角色和技能的组合，两者在本质上还是有所区别的。

从生物进化史上来看，动作卡牌游戏在战斗模式上的进化力度之大，大致相当于在灵长类动物里人类的出现，因为动作卡牌讲究的是操控性与策略性，而自动战斗卡牌毫无操控性，策略性虽然不至于说没有，但也只是聊胜于无的水平。两者的区别不亚于人类与黑猩猩的智力上的差距，因为一般来说，一个成年猩猩的智力相当于5-7岁的人类，玩个自动战斗卡牌已经绰绰有余了，而要玩好动作卡牌起码需要一名正常的成年人智力水平。单从这一点的差距上来看，就不难理解动作卡牌何以战胜初代卡牌的原因了。

用进化论的观点对卡牌手游的发展进行简单总结

卡牌对战手机游戏作为一种诞生于手机平台，最适合于手机触屏操作的游戏类型之一，仍然在不断地发展变化着，虽然其起源于日本，但却在日本市场以外呈现出不同于日本本土上Gacha（扭蛋）+X，再结合收集模式为本的发展方向，2013年以《我叫MT》与《大掌门》为代表的结合了页游玩法模式的卡牌获得了巨大成功，而2014年在保留了Gacha（扭蛋）机制基础上的新一代动作卡牌手游《刀塔传奇》则获得了更为瞩目的神话，并逐渐走向世界，反而是日本卡牌大作表现出更明显的地区倾向性，在中国与其他国家或地区市场上往往会出现诸多水土不服的情况，归根到底还是“物竞天择，适者生存”的市场法则在对卡牌游戏的发展方向起主导作用，最终游戏的玩法还是以适合玩家需求为根本。P

《Tekken Card》 NBGE在移动端的成功一“择”

■北京 小抄



在游戏圈里，格斗游戏似乎一直都以“养子”的身份出现，是“易上手难精通”类游戏的典型代表，而大部分玩家对市面上火热的格斗游戏的评价也大多是“我玩过”而不是“好好玩”。这种通过长时间练习和钻研最后战胜别人来获得乐趣的游戏类型，与其说它太过小众而没人愿意玩，不如说是它自己画了一个圈，把愿意“先苦后甜”的玩家圈了进来。

也许这就是格斗游戏难于向移动端发展的原因，抛开目前移动端上一大票“伪格斗”的“2D横板过关”或是“3D动作”类的游戏，大部分格斗类游戏都采用生硬移植的方式，比如把《拳皇13》或是《超级解霸4》原封不动的移植到移动平台上，再配以触屏操作的方式就摆上了货架。这样的游戏或是移植方式究竟如何？能够在手机上享受画面和操作均属一流的主机格斗大作自然是许多初级玩家的首选，对他们来说能够操作自己喜欢的人物，观赏炫目的必杀镜头已经足够；而对于核心玩家而言，手机的触屏操作远远无法满足对连招、目押（格斗术语，按一定节奏发招而形成连技）、立回（格斗术语，为了找到进攻机会而做的一切动作）的需求，导致的结果非常明显：打不赢，还是换回主机和摇杆的组合吧。

移动端的移植作品不成功，自然也不会有成功的原创IP作品诞生。而近日，NBGE（Namco Bandai Games Europe）的手游《Tekken Card》（铁拳：卡牌锦标赛）以“卡牌”的方式重新诠释了格斗游戏中的一些理念和玩法，再加上南梦宫的当家格斗游戏“铁拳”，自然取得了不错的成绩。

在进入游戏之前，先来了解一下格斗游戏中的经典概念“择”。“择”是指将对方打倒之后迅速近身或挑起发动攻击，让对手起身之后无从选择防御方式的战术，从字面上理解就是让对手去猜测你下一步会做什么，猜错了自然损失惨重，而猜对了主动权也依然在进攻方的手里。“择”的概念在《Tekken Card》中被使用的淋漓尽致，也是该游戏的最大乐趣之一。

为了能更清晰地阐述游戏的玩法，我们采用了热门卡牌类游戏《炉石传说》来进行对比。《Tekken Card》还原了“铁拳”系列之中的大部分角色，而

铁拳·卡牌锦标赛 Tekken Card Tournament **开发** NBGE **发行** Namco Bandai
发售日期 2015 **平台** IOS **售价** 免费





上左图 这样的操作方式对于核心玩家来说完全无法适应
上右图 游戏中的顶级卡牌不比炉石传说少
中左图 《Tekken Card》中的卡牌种类也很丰富
中右图 尽管是卡牌游戏，但对人物动作的模拟依然十分到位
下左图 卡组的等级也影响着游戏的输赢
下右图 “择”在格斗游戏之中是寻求进攻机会的好方法









每一个角色则代表了一套卡牌。玩家在游戏初始阶段可以选择一个格斗家角色并获得一套初始卡牌，之后在游戏之中可以通过游戏金币或是代币的方式获得新的高等级卡牌卡牌，总的来说和《炉石传说》中的组牌、套牌累积方式相差不多。衡量一个卡牌游戏的深度，一个很重要的因素是“组牌所花的时间”多少，对于《Tekken Card》来说，虽然每一个角色的牌池还没有《炉石传说》深（毕竟游戏之中的角色不止九个，且每一张卡牌都属于职业专属卡牌，设计起来自然复杂一些），但不同牌组的套路依然需要玩家好好琢磨一番，而不是无脑地堆叠高等级卡牌。

而游戏在出牌机制上和《炉石传说》则完全不同。每一回合双方玩家可以在三个动作选项之中做出选择（同时选择），分别是：专注、进攻以及防守。专注：抽一张卡牌；进攻：花掉当前手中的所有卡牌对对方造成伤害，如果手中不止一张卡牌则会造成连击；防守：防御对手接下来可能的进攻，但如果对手手中有大于两张牌，则只能防御住前两张所造成的伤害。

这样的游戏方式不禁让我想到小学时（有些人初中了还在玩）大家非常喜欢的“蓄力、发波、防御”的手势游戏（由于各地规则不一，所以游戏名字也没能得到统一）的玩法。相对于《Tekken Card》来说更加平衡（毕竟没有卡牌高低等级之分），也更加考虑心理，预读对手的防御而选择“专注”多抽一张牌可以巩固自身的优势，同时在对手可能进攻之时选择防御也能极好的扳回劣势，这样的心里战术依旧没有出离“择”的范围，只不过相比于格斗游戏来说省略掉了技能释放和节奏把握罢了。总的来说《Tekken Card》是套着“铁拳”外壳的更为复杂的“石头剪刀布”游戏，而这种游戏机制所产生的快乐依旧可以满足大部分移动端玩家。

虽然《Tekken Card》依然存在着许多问题，比如高低档卡牌对战局影响过大、联机对战时的网速不够好等等，但依然是一款十分天才的作品，能在节奏极快的格斗游戏和节奏很慢的卡牌类游戏之中找到共通点，并能够和自家作品完美结合，设计师、策划的心血以及诚意一目了然。关键是，《Tekken Card》也许为格斗游戏或是格斗游戏IP向移动平台进军提出了新的思路。P

“社交神器”还是“友谊杀手”？

■北京 XxisBacK



提到日本手游，也许我们最先想到的会是《智龙迷城》和《怪物弹珠》这两块“金字招牌”，而这两款吸金大作同样也奠定了日系手游独特的“休闲与战斗完美结合”的风格。日本手游却并不局限于此，一款由日本独立游戏工作室Translimit研发的脑力益智游戏《脑力战争》（BrainWars）又一次掀起了风潮，在短短8个月内下载量突破1000万大关，已经超越《智龙迷城》，同时该游戏的玩家也并不仅仅局限于日本，而是遍布全世界。

和过去经典的益智类游戏一样，《脑力战争》看上去更像是一个“小游戏合集”，由各种数字计算、颜色辨别、顺序排列、方向把握等等考验反应力的小程序组成，但同时也加入了更考验运气的“石头剪刀布”“猜大猜小”“盲头苍蝇”等项目，玩家可以在游戏之中体现一系列“头脑风暴”，系统也会根据你的成绩统计出你大脑的各项属性：速度、判断力、计算力、精确度、观察力以及记忆力。

这样的游戏也许玩家早已熟悉，极轻的游戏性很难保证游戏在玩家手机里停留太长时间，哪怕是力求完美的强迫症玩家也会在达到极限之后删除游戏，而《脑力战争》之所以能保证它的高留存度，则是依靠着其完全不同、十分刺激的连线对战功能。

玩家进入游戏之后，除了会看到自己已有的成绩、等级以及电脑对自己“脑力”的评判以外，剩下的就是“连线对战”的按钮。严格意义上说，这是一款无法单人进行的游戏，

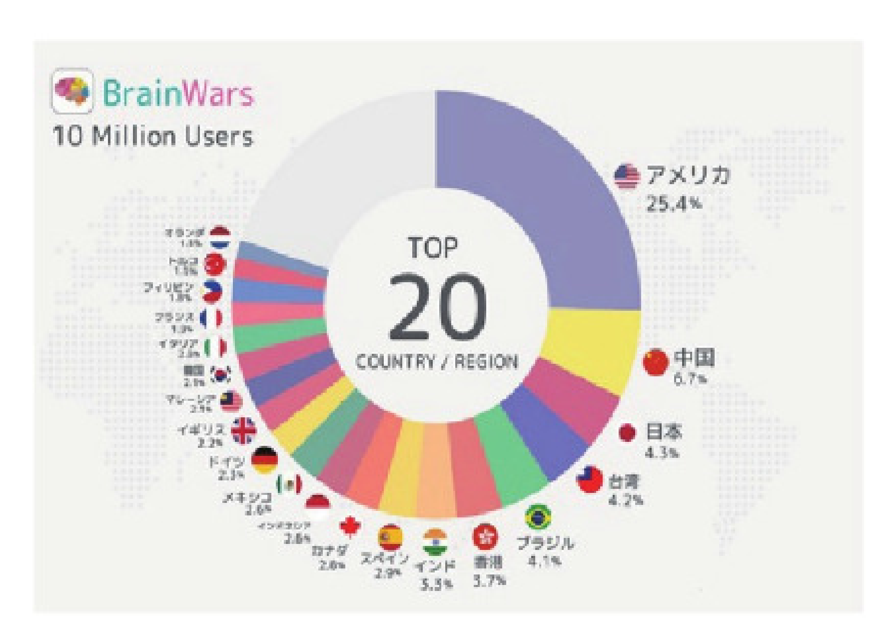
脑力战争 Brainwars **开发** TRANSLIMIT **发行** TRANSLIMIT
发售日 2013.11.26 **平台** IOS/Android **售价** 免费

《脑力战争》的玩家们无时无刻不在与世界另一个角落的另一名玩家进行脑力上的比拼。进入游戏、连线、匹配到对手、选择关卡、时间极短的对决、分出输赢，一局的时间不会超过五分钟，相信任何玩家只要玩过一两局之后都不难感受到游戏所带来的紧张和刺激之感，颇有“与人斗其乐无穷”的感觉。而游戏还有等级设置，从最初级的菜鸟开始，到高级的老鹰、狮子；玩家可以添加好友并和好友相互比拼，同时还可以查看身边的玩家甚至是全世界玩家的排名（亚洲人果然精于计算，哪怕是占了超过四分之一以上总玩家的老美也只能屈居第四），这一切都让《脑力战争》的竞技性大大提高，同时游戏也变成了某种意义上的“重度游戏”，让喜欢的玩家没事儿排两局，欲罢不能。

那么《脑力战争》和本文的题目又有什么关系呢？原因在于《脑力战争》不免让我想起了之前也曾经大热的游戏《你画我猜》。虽然《你画我猜》的玩法和《脑力战争》完全不同，风格更加偏向休闲娱乐，但游戏乐趣的源头却是同样的：通过玩家与玩家之间的互动获得乐趣，快乐在玩家之间相互传递，和游戏本身只是提供平台而已。如果说《你画我猜》是场多人的茶会，大家来这里增进友谊的话，那么《脑力战争》更像是一个多人竞技场，大家在这里“相互撕逼”，活脱脱的“友谊杀手”。不管怎样，两款游戏都通过其良好的社交属性获得了不小的成功。

游戏社交化和社交游戏化的概念在很久以前就被提出，两者之间的重合区域被认为蕴含着极大商机，在社交端，FaceBook甚至是国内的人人网都和不同的游戏进行过合作。那么一款游戏要如何逆袭成为带有强社交属性的综合性软件呢？首先是游戏性的极大简化，太难的游戏无法网罗到太多的玩家，特别是不太在乎输赢，娱乐至上的轻度玩家。从这点上考虑，《脑力战争》没有过于困难的关卡，有的只是对反应能力的考验，唯一的不足之处就是游戏的竞技性太强，并不是所有人都习惯和其他玩家针锋相对的。其次是游戏题材，跑酷类游戏会剔除习惯慢节奏的玩家，同时快节奏玩家也容易被挡在棋牌类游戏的门外。在这一点上《脑力战争》和《你画我猜》做的都很不错：不管是考验反应的小游戏还是涂鸦，都是能被大多数人所接受的。最后一点，就是社交的便利程度，这其中包括了许多东西，能否顺利的加上好友，能否和好友进行顺利的沟通，能否将自己取得的成绩分享给大家等等。在这一点上，《脑力战争》就做的相对不足了，玩家无法和对战的对手进行任何方式的沟通，更无法与其成为好友，而游戏之中的好友也是依托于FaceBook、新浪微博这样早已十分成熟的社交网站，好友系统也相对较为简陋，也许在《脑力战争》中的玩家在与对手互相“厮杀”过程之中，多少带着点“独孤求败”的意思吧。

当然，即使在社交属性上做的并不够成熟，但凭借着一目了然的玩法和紧张刺激的联机对战，《脑力战争》依旧是一款超高质量的作品，而如果能够更加好的利用游戏本身所带来的社交功能，而让游戏发挥出超出游戏本身的作用，让“玩家”变身成为“用户”，也许会是类似作品的另一条成功之路吧。

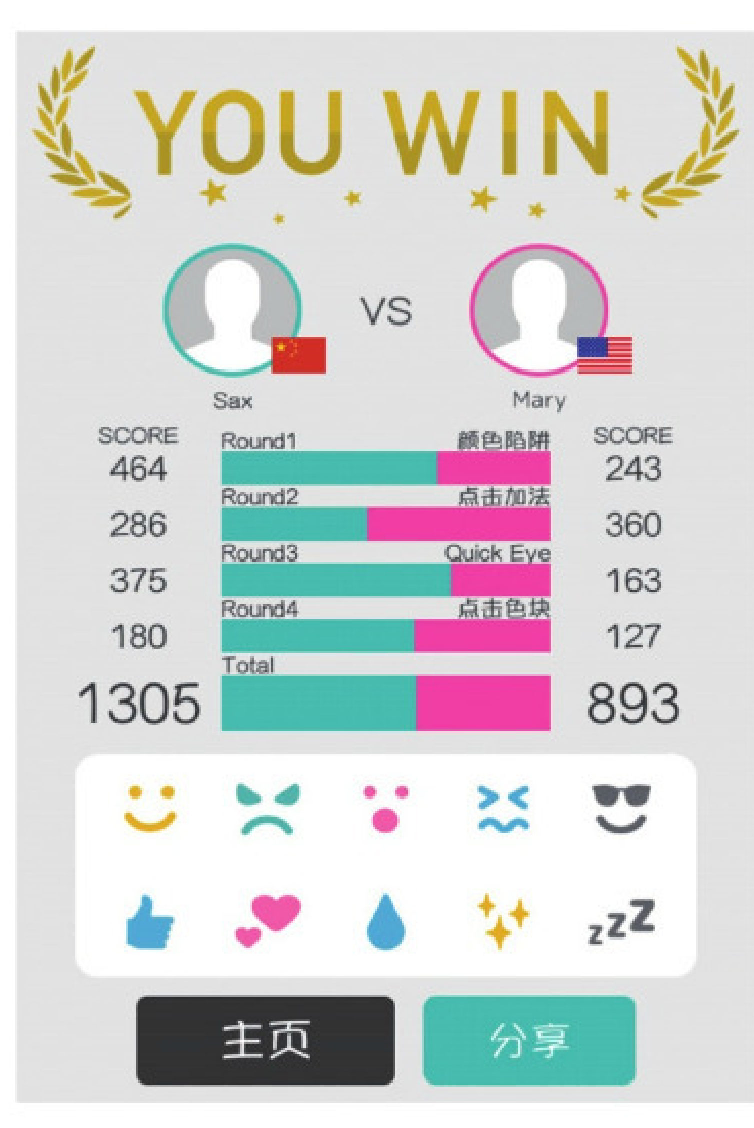




上左图 《脑力战争》玩家分布图
上右图 “你画我猜”中也会出现这样的神作
下左图 开始时每个玩家都是D级的小菜鸟
下中图 游戏之中的选择关卡环节
下右图 为国争光成功!







日区游戏多奇智
《大叔collection~小小大叔世界》

■北京 胡茬扎人



提到大叔，各位的印象是什么呢？大叔的肥满的恶心身材，身上特有的骚臭以及大叔穿着打扮的土气等等也许是第一时间浮现在大家脑中的词汇。不管如何，至少在现实社会中，大叔是很难跟萌或可爱等字眼挂钩的。

但是在App Store中以“**おじさん/おっさん**”（大叔）搜索有109件结果，而以“**おばさん**”（大妈）搜索则只有4个结果，为何在应用世界中大叔的人气比大妈高了许多？难道日本游戏玩家对大叔有莫名的情节？今天本人通过一款名为《大叔collection～小小大叔世界》游戏来与各位一探究竟吧。

游戏讲述的是一人独居的女大学生佐藤纱都子最近几天发现房间里有异动——零食经常减少、遥控器也经常移换位置。正当女主怀疑是有小偷入室还是有跟踪狂潜入或是房屋中是否有老鼠的时候，却无意中瞥到房间中出现的迷你大叔。原来这些迷你大叔是自然界中的神灵（这样的设定真的是……），但由于缺乏信仰而日渐衰弱，神仙老爷爷拜托我们的主角在房间里寻找这些大叔，并往他们的身上喷妖精水，帮他们取回力量（取回力量到底是有何用……）。

游戏采取第一人称视角，通过触屏控制视角。由于既要控制视角又要控制视点移动，操作起来还是略微有些反人类的。

游戏中可以获得各种各样的道具，比如说罗盘指针，可以帮助玩家快速锁定大叔方向。此外还可以通过大叔们喜欢的东西，薯片烟酒鱿鱼，把大叔们吸引过来（斯内克……）。不想课金的话，也不妨多享受一下寻找的乐趣。

值得一提的是，游戏之中会出现不同的大叔形象，这也为游戏蒙上了一层“收集”的色彩。游戏中的精灵大叔共有36种之多，而造型基本都是动漫游戏中常见的大叔形象，主要特征也是秃头、圆脸，迷缝眼、仁中胡子等等。这些大叔需要玩家等级提升才能解锁，只需要对大叔喷妖精水便可将其收录进图鉴。按神仙爷爷的说法，如果女主角集齐大叔图鉴，将为女主角一个愿望（龙珠？圣杯？不知道）。

总而言之，日本总是喜欢萌化一些奇奇怪怪的东西，比如前几年萌上化的蟑螂娘，而这次的对象又换成大叔，与其说是大叔萌不如说万物二头身后皆可萌。游戏设定很有意思，喜欢开脑洞的朋友不妨一试。P

大叔Collection~小小大叔世界 开发 Appliss **发行** Appliss
发售日 2014.8 **平台** IOS **售价** 免费

综合性养成《龙之狂热·传奇》

■江苏小小

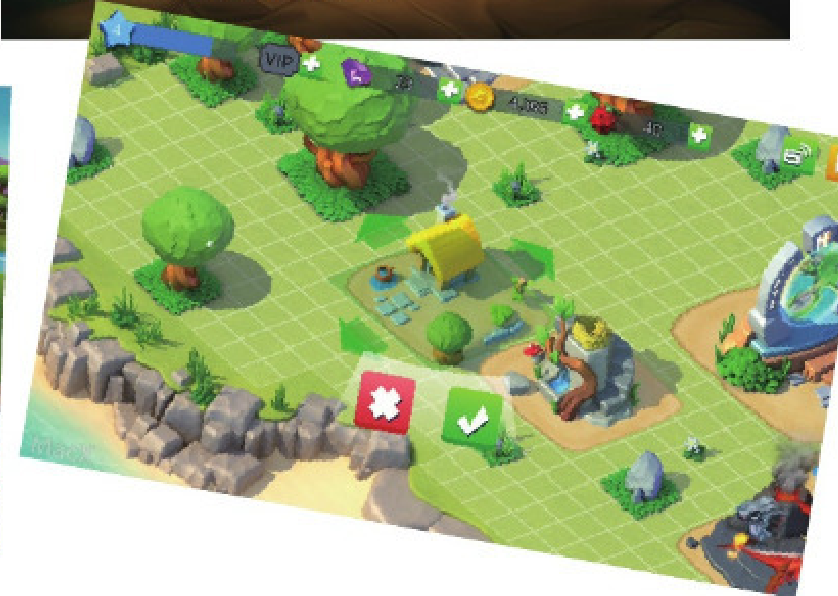












能在游戏面世之后三天就拿到免费榜第一的位置，也许“智乐”的名字是其中一部分原因。作为一款养成游戏，《龙之狂热：传奇》的特点也许就是综合性，或者说过分地集大成导致的没特点。

《龙之狂热：传奇》的玩法包括养成、发展以及战斗。在游戏之中，玩家扮演一位新手驯龙师，因为老驯龙师的死去（对，这么可爱风格的游戏也有这么悲伤地剧情）负责在一座小岛上训练幼龙兵对抗好战的维京海盗。

作为一款养成类游戏，亲民的画风是首要的保证，与此相配合的音乐、声效等等也是关乎游戏是否能取得高人气的要点。“智乐”不愧是手游大厂，这些在《龙之狂热：传奇》之中做的相对到位，特别是对主要怪物“龙”的刻画，在养成环节之中特别加入了玩家手动喂水果的环节，对龙宝宝吃水果并慢慢长大的画面刻画十分到位，相信这些可爱到爆表的“小龙”们也是吸引到大量玩家的关键所在。

在玩法上，游戏同时借鉴了类似《部落战争》的建造和发展，同时也有对宠物龙的培育和养殖。值得一提的是游戏的抽卡（其实是获得新的幼龙）模式十分创新，不是简单花费人民币的十连抽，而是让两只已经长大的幼龙进行相互杂交……虽然此设定略显羞耻，但也能看出制作组的用心。

游戏同时还有战斗环节，在战斗中游戏采用回合制设定，奇怪的是作为对手的维京人居然也是用龙来进行战斗的（我都看见你的斧子了为什么不上来砍啊你在怕什么）。不过，这类游戏的战斗一般都比较简单，不会恶意卡住玩家。需要注意的是不同的龙代表不同的元素属性，在控制好元素属性的基础上，以“消灭火力点”为目标战斗一般都不会失败。

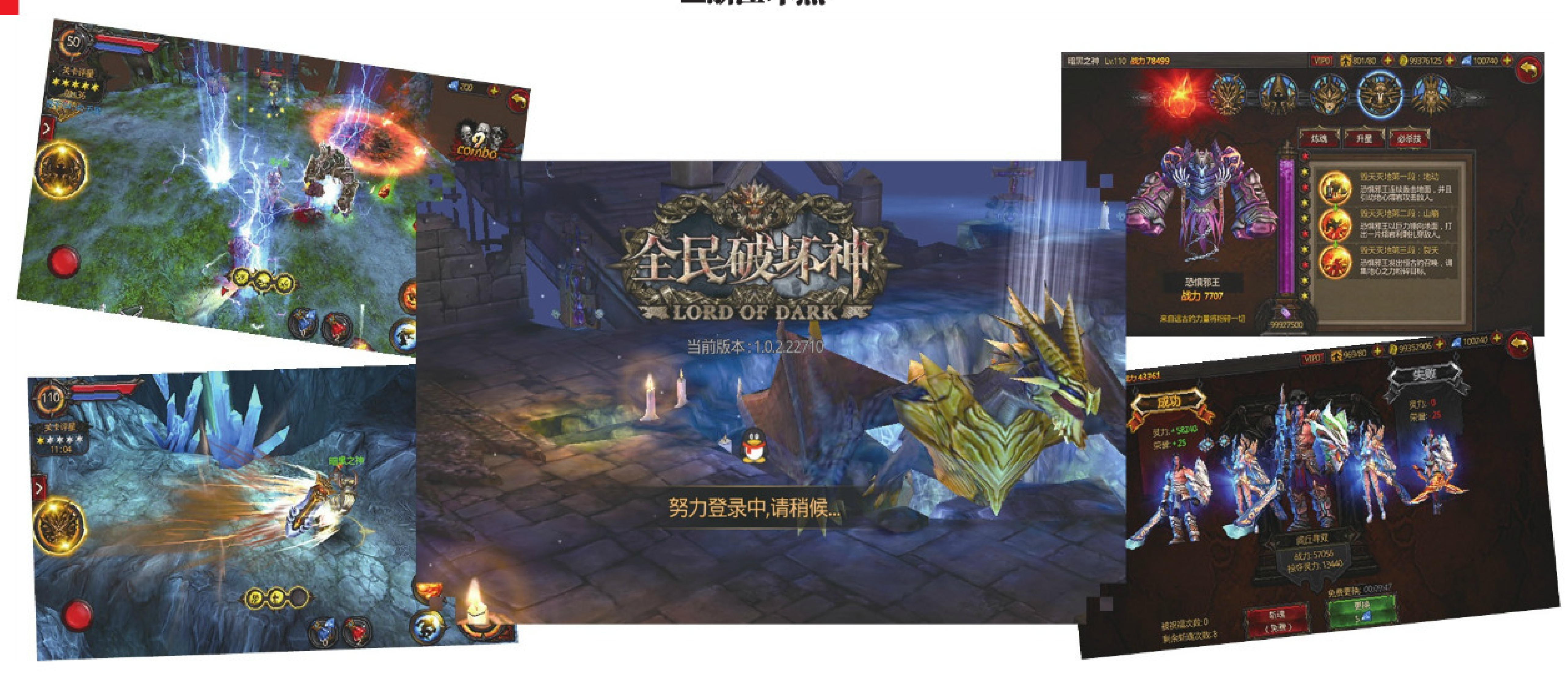
游戏内还有区域的设定，当玩家的资源达到一定程度的时候，可以通过金币或是钻石（人民币代币）解锁下一个区域，获得可以建造的建筑和可以养殖的宠物龙。

如开头所说，中规中矩是《龙之狂热：传奇》的特点，许多喜欢养成类游戏的人能够把它留在手机之中，不过想要长期留在排行榜单之上，不提出某种概念或是大幅创新恐怕是不行的。P

龙之狂热·传奇 Dragon Mania Legends **开发** Gameloft **发行** Gameloft
发售日2015.1.19 **平台** IOS **售价** 免费

《全民破坏神》
人人都想从“暗黑”里分一杯羹

■浙江 木然



自《暗黑黎明》后，各种名字里带“暗黑”或“破坏神”的手游便层出不穷。厂商们发现了“暗黑”这个招牌在重度市场的价值，而去年年底今年年初恰好是动作手游崛起的时候，于是一拥而上，人人都想从中分一杯羹。吃相难看的那些就不说了，在这儿我要说的是一款来自腾讯的产品《全民破坏神》。

首先，贴图和建模方面，《全民破坏神》的多边形数量和贴图解析度大大低于《暗黑黎明》，在平板上的显示效果只能用无语来形容，地图设计也是相当凑合，整体印象和《暗黑黎明》比，感觉前者就是个手游，而后者已经接近了端游水准。不过值得一提的是《全民破坏神》的画风偏黑暗、阴郁，击杀怪物的血腥效果让人多少找回了一点玩“暗黑3”的感觉。

其次，战斗方面，《全民破坏神》比《暗黑黎明》更强调动作性，操作手感也相对更加平滑，但是有点滑过头了以至于在地面上“飘”的感觉。无锁定的战斗方式比较新颖，但是蛋疼的碰撞体积经常让玩家的判定出现失误，在战斗的流畅度上反而不如《暗黑黎明》了。变身邪神看起来很厉害，但实际上就是个鸡肋兼骗钱手段，变身后输出方式单一粗暴只能刚正面，降低了技术含量，让战斗又回归于原始的数据，既然如此直接给个长CD的大招不是更省时省心吗？

腾讯的东西有一点好，虽然内容是山寨的，但用户体验做的都挺不错。尤其在UI上，《全民破坏神》采用了类似“暗黑3”的风格，各种按钮的布局也十分合理，这一点远超《暗黑黎明》那种“完美”画风与“暗黑”世界的微妙违和感，以及一大堆小按钮全部挤在一起的难受。类似“扫雷”的魔域小游戏也算是别出心裁，把其他手游里简单无脑的“发福利”方式以一种益智游戏的形态呈现给玩家，比什么幸运大转盘、十连抽不知高到哪里去了。

最后，《全民破坏神》与《暗黑黎明》外在形式上都有意模仿“暗黑3”，如果说《全民破坏神》比《暗黑黎明》更有逼格一点的话，那大概是因为它比后者更像“暗黑3”吧。但本质上，他们都只是披了一层“暗黑3”的皮而已，只能说制作人想尽力再现“暗黑3”的感觉但苦于姿势有限。所以，这两款游戏之间的相互跳脚，也只不过是在“谁更像”的问题上做量的比拼而非质的飞跃了。P

全民破坏神 开发 腾讯 **发行** 腾讯
发售日 2014 **平台** IOS/Android **售价** 免费

《DOKURO》一场用粉笔呈现的童话

■上海 介错人



公主、魔王、城堡……一向是童话故事里的经典意向。而如何将这一切用最传神的手法表现出来？Gungho旗下Pon-Kots工作室给出了答案：粉笔。

《DOKURO》就是这样一个用粉笔勾勒出的童话。凶恶的魔王带着他的恶魔军团袭击了某个国家的城堡，并掳走了这个国家的公主。主角作为魔王身边最低级的一个小骷髅杂兵，看到公主每天以泪洗面觉得十分可怜，权衡再三，决定带着公主逃离城堡。小骷髅是一个曾经受到诅咒的骷髅，普通人肉眼无法见到它的身姿。公主不知自己被谁放出牢房，只是看到冲上来的魔王杂兵被不明的力量拍飞，传送平台及升降机关在自己乘上后会自动开启。

系统上，游戏采取横版过关方式。玩家在每个小关需要通过开启机关及推箱子等方式过关，为不会跑不会跳甚至不能跳坑只能走平地的公主铺平前进的道路，帮助公主到达每一关指定的位置。

游戏操作上，虚拟按键与掌机手柄按键布局类似——当然也是一般动作类手游常见的键位设定——左手控制方向，右手控制起跳、攻击、变身为帅哥（公主可以看见的“男神”状态，当然有时间限制）以及机关的操作。此外，游戏中可以先后获得三种特殊的粉笔，分别可以用来构成绳索链接道具，制作炸药引信以及制造水面。不过由于移植游戏的缘故，粉笔画线的操作有时会与按键操作冲突。

最后，《DOKURO》是笔者PSV唯一的白金游戏也是在PSN上唯一一个全奖杯成就游戏。作为一款小游戏能拿到这个分数已经可以等同于满分了，说句偏心的话，在笔者心目中这款游戏的素质远超《纪念碑谷》。游戏时间上，一周目作者大概花了15个小时达成爆机，又花了5、6个小时达成白金成就。游戏时间还是很充裕的。

多克罗 Dokuro **开发** Game Arts **发行** GungHo
发售日 2012.7.5 **平台** IOS/Android/WP8/8.1 **售价** 18￥

看《Q》如何给玩家无限的可能性

■XxisBacK

相比于国内，日本的手游市场总能给我们惊喜。在2015年1月第三周日本App Store手游下载排行榜上，我们看到一款名为《Q》的手游成功登顶。而和其它日系手游不同的是，《Q》仅用简单甚至可以说简陋的画风和玩法吸引了许多玩家。

游戏本身有多简陋呢？永远的黑色背景加上白色的说明文字，就连游戏开始画面也只是一个大写的“Q”字母。不过作为并不追求画面的益智类游戏，《Q》的表现还在尚可接受的程度。

一款成功的益智类游戏应该给玩家带来什么样的乐趣？单纯的增加游戏本身难度只是初级做法，通过损失轻型玩家来赚取核心玩家的做法无异于杀鸡取卵。正真高明的做法是拓宽游戏中的选择，相当于大型沙盒游戏中十分重要的“自由度”属性。

那么《Q》是如何做到这一点的呢？游戏方式很简单：将玩家限定在一个固定的空间内，玩家用手绘出形状，再让形状以自由落体的方式下落，通过撞击、翻滚等物理反应达成某些目的。利用“自由落体”的益智游戏不算少，但是《Q》的优势在于玩家可以自由绘制出形状，大大增加了游戏的有趣程度，或者说上文中的“自由度”。也许“心形”和“箭型”的图案在游戏之中效果一样，而对于玩家来说则是两种不同的选择。

游戏值得研究的地方非常多，比如不同形状物体的碰撞效果，大物体和小物体的不同，玩家甚至还可以完成“比萨斜塔试验”：游戏之中同等大小的空心和实心物体下落的时间是相同的。

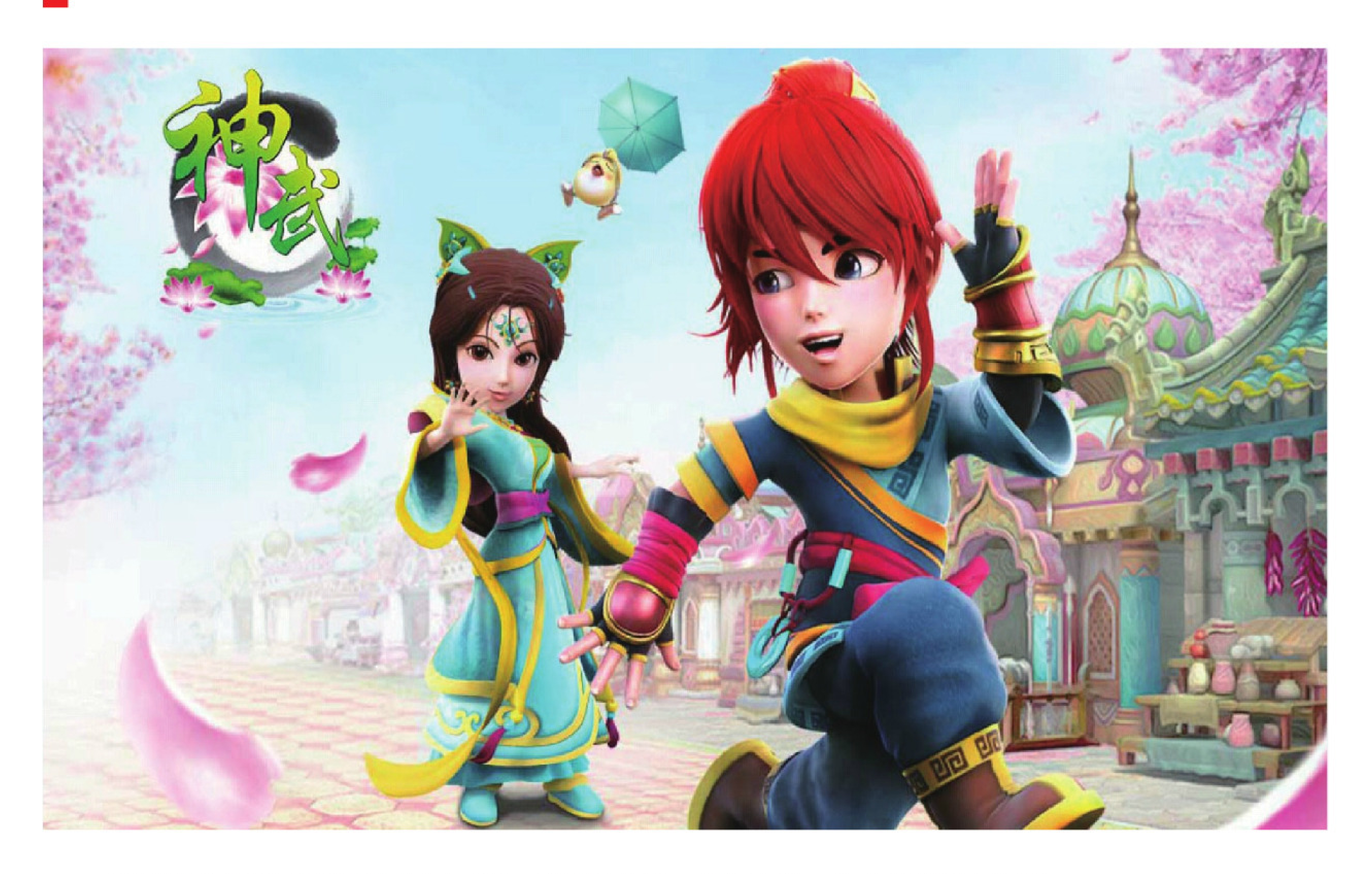
当然游戏还是有些许不足的，在物体的构造上，游戏采用一笔画的方式，这样导致了游戏之中能够构造的物体形状有限，而游戏之中的的画笔（玩家的手指）划出的轨迹又太粗，在游戏之中玩家实际上不能画出太过复杂的形状。



Q 开发 LIICA **发行** LIICA
发售日 2015.1.24 **平台** IOS **售价** 免费

《神武》
《梦幻西游》手游版之前最好的替代品

■浙江 猴山菊花



《梦幻西游》手游版近期开启了封测，按我一贯的手气自然是没拿到激活码。于是我下了它的移动平台"近亲"《神武》想体验一下手机上玩回合制到底是什么感觉，结论就是：作为《梦幻西游》端游版的竞品，在《梦幻西游手游版》正式上市之前，《神武》也许是其最好的替代品。

目前手游回合制三大巨头，《神武》《神雕侠侣》以及《梦幻西游》手游版中最早面世的"神雕"在手游回合制方面作出了很多贡献，它根据手机平台作出的调整很多都被《神武》很好地"继承"下来，再加上仿《梦幻西游》的世界观设定，给了《神武》一个非常好的基础。《梦幻西游》端游里有的，《神武》手游版基本上都有，而且更简便更智能化了。挂机练级、自动战斗，这些在端游上比较无脑的功能，到了手机上就体现出它的优势，或者说回合制游戏本身就比较适合做成手游，上手快、节奏慢、讲策略、重剧情，《神武》给人的感觉就是，既适合养老，又适合动脑，这就是劳逸结合的典范。

像《神武》这样的回合制还有一个优点，即重社交。无论是战斗还是其他的方面，《神武》都试图通过彼此共同的利益把玩家联系起来，于是就催生了类似微信和手机QQ的语音系统。因为手机打字不是特别方便，玩家们往往倾向于直接说话，而语音系统就给《神武》中的聊天和指挥带来了很大的便利，交流成本降低了，玩家活跃度自然也有所提高。毕竟游戏内容有尽时，但社交是玩不腻的，这一点《神武》做得非常机智。

不过平心而论，我还是更期待《梦幻西游手游版》一些。《神武》说是替代品，其实更像是备胎——但对于那些已经"玩深了"的《神武》玩家来说，转战《梦幻西游手游版》可能是得不偿失的，因为他们已经在《神武》里建立了一定的社交关系，考虑到团体迁移有所难度，《梦幻西游手游版》想要收复手游市场的失地，仍需要打一场硬仗。P

神武 开发 广州多益 **发行** 广州多益
发售日 2014.12.26 **平台** IOS/Android **售价** 免费

看见六角格子就滚了进去

那些App Store上的策略游戏

■天津 酱油



策略游戏（Strategy Game）是一种非常古老的游戏类型，可以说早在电子游戏出现之前就早已存在。从发迹于印度的国际象棋，到19世纪德国用于军事教学的沙盒模拟游戏，都可以划归策略游戏的范畴。可惜的是，古老、经典这类词汇对如今的手游玩家来说非但没有什么吸引力，反而让追求新鲜感的玩家避之不及，这就导致了策略游戏在近年来从辉煌走向谷底，尤其是传统的回合制策略与模拟游戏更成为不折不扣的冷门游戏类型，而且由于策略游戏玩家的年龄普遍偏大，它又被新生代玩家嘲讽为“老人游戏”。

当然，被新生代玩家淘汰的并非只有策略游戏。飞行射击、格斗游戏、模拟游戏以及恋爱养成等许多曾经风靡一时的游戏如今都被时代扫进了角落。孤独的公主等待王子来拯救，这个王子曾经是主机、掌机，后来是万能的Steam，到如今则是手机与平板。不可否认，手机游戏的确拯救了许多没落的游戏类型，比如在2014年火爆一时的《全民飞机大战》带动沉寂20年的2D飞行射击游戏重新回到大众的视野。许多模拟经营与养成游戏也得以在手游平台上找到第二春，策略游戏自然也成为逆袭军团的一员，冲在最前线的是《植物大战僵尸》《皇家守卫军》等融合了全新元素的策略游戏，然而即使是最传统的策略游戏，当它们从PC端走向手机与平板的时候，似乎也找到了一点当年的风光。

如果是策略游戏玩家，看到这个名字首先就会想起Paradox经典的《欧陆风云》系列。事实上这款手游起这个名字也是有意告诉玩家：“我是一款仿《欧陆风云》游戏。”本来，这类通过名称暗示博取点击的游戏大多数由于粗制滥造无法达到模仿对象的水平而被玩家抛弃，不过《欧陆战争4：拿破仑》一直徘徊在策略游戏榜的前50名之内，似乎从侧面说明游戏本身质量还过得去。点击进入游戏之后，山寨的感觉并没有扑面而来，相反，精致的界面与主菜单反而让人有意外的惊喜。游戏不但拥有历史战役供玩家追随拿破仑的脚步走向皇帝之路，还拥有策略游戏必不可少的“征服模式”，让玩家在欧洲列强中选择一方势力最终征服整个欧洲。

欧陆战争4：拿破仑 European War 4: Napoleon **开发** EASY Inc **发行** EASY Inc
发售日 2014 5 **平台** IOS **售价** 免费

进入战斗之后，更多的惊喜袭来，游戏的战略地图可以自由缩放，玩家以六角格为单元在欧洲大陆上驰骋，没有任何的限制。当玩家部队与敌方部队在战略地图上相遇便直接开打。步兵与骑兵只能攻击一格范围内的敌人，而火炮与炮舰则可以攻击二格范围内的敌人。同时，被多支部队包围的敌军士气会明显下降，而地图上的种种不同地形（平原、山脉、堡垒等）则会影响部队的行为力与防御力。

无论是从战略地图的设置还是从各处细节的设定来说，本作都是一款标准的回合制战略游戏。同时，本作又在PC端战略游戏的基础上进行大幅度简化：将复杂的经济系统简化为战略大地图的据点统筹全国资源消耗，将复杂的近代兵种简化为步兵、骑兵、炮兵三种特性不同的兵种，最后再配合欧洲战略大地图，完成了游戏元素的结合。这样的简化，既保留了策略游戏战略战术并重的核心游戏内容，又让简化的游戏适应移动平台的轻度游戏需求，的确是移动平台上不错的传统回合制游戏。

现在让我们回到主菜单。本作在保持策略游戏核心玩法之外，也不忘加入课金要素为自己创收，这个课金要素就是游戏搭载的卡牌系统。如果说本作的毛坯是一款标准的战略游戏，每一个兵种之间的能力并无高下之分，那么卡牌系统就像神兵天降般赋予了课金玩家碾压对手的机会。早在战役模式中我们就能够体会到这种巨大的差距：拿破执掌的炮兵指哪打哪，缪拉的骑兵部队如入无人之境，纳尔逊的战舰可以单挑一个舰队，而龟缩在城堡里的库图佐夫任你万夫莫开……没有名将指挥的部队只是一群乌合之众，而拥有名将的部队则可以像人肉推土机般横扫欧陆。当然商店里的名将自然售价不菲。而除了名将之外游戏还设计了公主系统，让玩家在战略上得到更多加成。面对一张张剪影的公主头像，是不是更加强了课金的冲动？

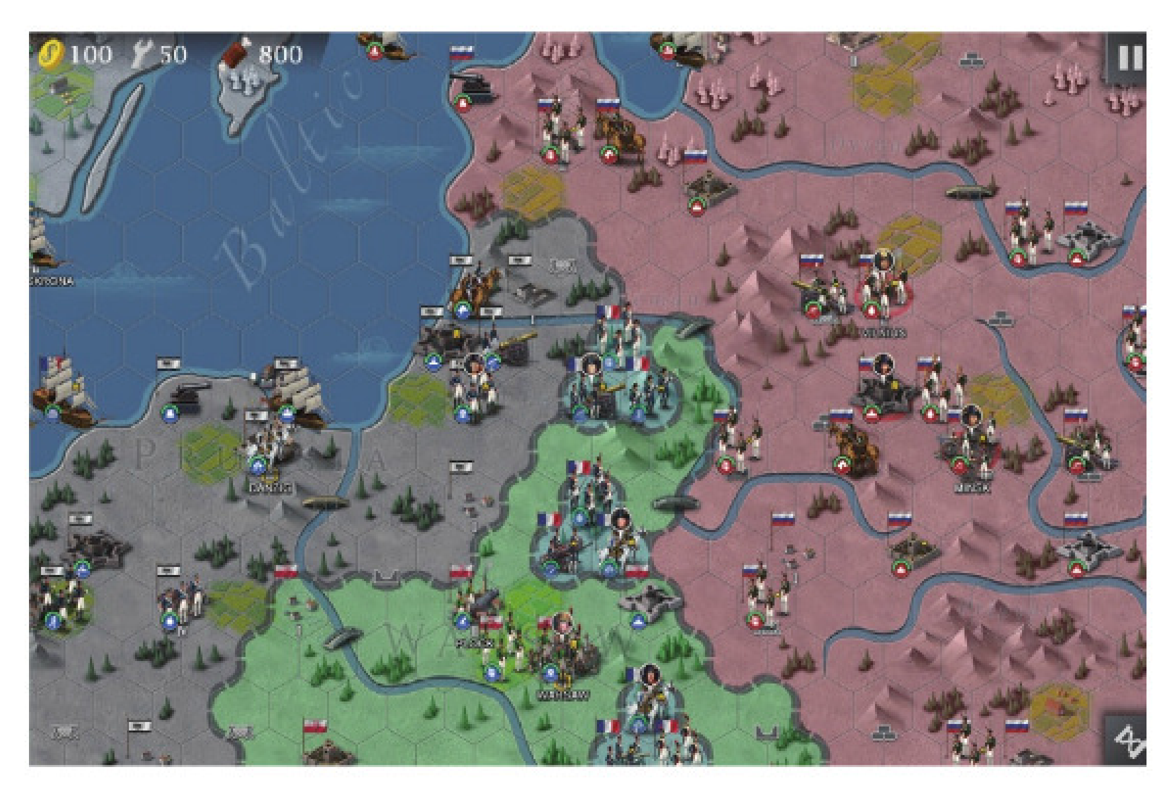
总之，《欧陆战争4》就是一款根植于手游时代的传统回合策略游戏。不课金可以享受战略推图的乐趣，课金后则能体会一夫当关万夫莫开的爽快感，如果你没有战略才华却想过一把拿破仑皇帝的瘾，那么请上缴99元的“天才皇帝体验金”。

与其说《模拟城市》是策略游戏，不如说它是模拟经营游戏更为恰当。之所以把它放到这里来讲，是因为它也是一款从PC端起家的游戏，那么它的移动版表现如何呢？

《模拟城市》系列是经典的模拟经营游戏，可以说在PC端开创了一个新的游戏类型。此后同类模拟游戏层出不穷，哪怕到了移动游戏时代，以城市（或农庄）建设为主题的游戏依然层出不穷。

《模拟城市》最大的乐趣在于玩家扮演一个规划城市的“上帝”，通过对水、电、土地等稀缺资源的合理调配而完成一个虚拟城市的规划经营，在这个经营的过程中考验最多的显然是玩









左上图 《欧陆风云》系列是P社的经典策略游戏系列
右上图 《欧陆战争4：拿破仑》历史战役还原了拿破仑的数次重大战役
左下图 自由拖动的大地图让游戏战略性大大加强
右下图 卡牌系统是本作主要课金点，许多同学因此选择了破解版

模拟城市：建设 SimCity BuildIt Electronic Arts **开发** Electronic Arts **发行** Electronic Arts
发售日 2014 12 **平台** IOS **售价** 免费









左上图《模拟城市：建设》是EA在移动平台推出的强IP模拟游戏
右上图 游戏在生产、升级、收钱的循环中往复，处处是收费点
左下图《模拟城市：建设》本质上更像一个“种房子”的游戏
右下图 只有美工与细节是令人满意的

家的大局观与策略性。《模拟城市》相比于那些奇幻背景的战争策略游戏最大的魅力则在于它的真实性。如果没有干净的水源、足够的电力，没有警察与消防员，市民就会愤怒，举起牌子来到你的市政厅前抗议。你无法伸出无形的大手将市民一个个拎回家，安抚这些市民唯一的办法就是满足他们的诉求。

《模拟城市：建设》作为发布于手游平台的系列新作，显然吸取了此前《模拟城市豪华版》（iPad游戏）的教训，放弃了“原汁原味”的思路，而是针对移动平台的特性进行大幅度优化。这种优化首先体现在画面与细节上。游戏的全3D画面可以随意旋转放大，人物、车辆与建筑物的细节表现也令人满意，至少在游戏的初始阶段，多样的建筑外观让新鲜感扑面而来，推动玩家不断地升级自己的建筑。游戏的城市规模虽然不可能有PC版那么大，但也足够玩家规划一个自己的城市。此外多种顾问人员的外貌表情也很丰富，不过欧美风范不一定让东方人有太多感官享受就是了。

画面明亮细节到位，这也是作为大厂商最容易做好的一个方面，毕竟只要投入足够的开发资金就能够砸出优质的画面。然而在游戏性方面，大厂商与小厂商之间的差距就没那么明显了，创意往往用钱砸不出来，哪怕是付费点也不是人多钱多能够搞定的。

《模拟城市：建设》的游戏系统与付费点明显借鉴了Supercell的成功之作《卡通农场》。正如本作的副标题“建筑”所揭示的那样，简单来说这就是一款“种房子”的游戏。玩家的任务就是生产材料“喂房子”，建立设施“养房子”，最后通过升级房子得钱种更多房子。升级各类建筑是游戏的核心。随着房子的升级市民们会有更多的要求，这时候就需要在周边建设水电等辅助设施让居民保持快乐，如果居民变得不快乐，就会搬迁出走，玩家税收下降，陷入恶性循环。

PC版《模拟城市》有多种因素制约城市发展，在《模拟城市：建设》中这些因素被大为简化，最终简化为一种因素：课金。游戏中木材与铁等材料由工厂自动生产，来历不明的材料让游戏失去了模拟的乐趣。同时，玩家在“种房子”的过程中又受困于各类付费点的困扰，无论是积累材料还是生产材料都需要

中华铁路 开发 Chengdu Momo Technology Company Limited **发行** Chengdu Momo Technology Company Limited
发售日 2014.10 **平台** IOS **售价** 免费

时间等待，而城市的情况可能已经在恶化了。PC版《模拟城市》最大的挑战在于城市总是出现新的问题需要玩家解决，而许多问题的出现是由于玩家的不当规划所致。也就是说游戏核心其实是“玩家制造问题——玩家解决的问题”的循环，而随着玩家经验积累，他们越来越不会再犯同样的错误，通过策略性的规划避免问题，从而得到最大的成就感。然而《模拟城市：建设》中这种成就感根本不可能产生，玩家会发现只要自己犯错出现问题，立竿见影的解决办法只能是课金，如果不课金，通过手头拥有的资源几乎没办法解决那些问题。这样的循环导致玩家越来越谨慎，不敢再在游戏中大胆探索搭建自己的城市，没有制造问题的机会，自然不会有解决问题时的成就感。

当这款游戏来到移动平台上的时候就已经决定它不再是一款模拟策略游戏，因为解决问题的千百种方法都被简化成了唯一的方法：交钱。

如果说模拟类游戏在策略游戏中已经属于冷门，那么铁路模拟游戏更是冷门中的冷门。对于那些铁道控的玩家们来说，多少年过去了，依然只能玩那几款经典旧作，游戏地图除了欧美就只有日本地图可以跑。而这次App Store上的《中华铁路》，终于让铁道控的模拟玩家们有机会在神州大地上愉快地开火车了，光是这一点也足以让我们为这款游戏点32个赞。

作为一款铁道模拟经营的策略游戏，本作最大的特点就是对中华大地的细致还原。游戏开始玩家可以选择自己的起始地域，神州大地从南到北各处城市随你选择，既可以选择家乡城市起家，也可以从北上广等发达地区开始（为了平衡发达地区经济大车站一开始不会开通）。进入游戏之后就会看到细致还原的中国地图，各类大中小城市鳞次栉比地排布在中国大地之上，一眼扫去看到那些或熟悉或陌生的城市名字，亲切感油然而生。游戏地图可以自由地放大缩小。在2014年底的版本中，世界地图已经从东亚扩展到整个欧亚大陆，著名的西伯利亚大铁路横亘在地图之上，着实令人兴奋。

除了令人兴奋的地图之外，游戏对国产火车的还原也比较到位。各式不同的火车以2D的卡通风格呈现，反而令人有一股亲切感。可惜的是，游戏中各城市的车站比较雷同，没有体现车站的当地特色。此外游戏在运营层面也只能通过控制火车载货运人，无法铺设铁路，建设车站。游戏中的经济系统也完全没有深度，车站的货物永远都是随机刷新，不会受到玩家运送货物的影响。这些简化的设定都是为了让游戏更适应移动端玩家的轻度需求，不过这些简化还是大大减少了游戏的深度乐趣，游戏时间一长就会陷入无尽的重复操作之中，很难有继续游戏的动力了。

最后说到付费点，本作并没有埋雷式的付费点逼迫玩家花钱。但这部作品属于慢热型，玩家会发现玩了很长时间依然只是一个“村长”，距离制霸欧亚大陆还要不知道多久。而课金对于提升游戏体验的帮助很小。好在本作没有太多社交元素，要是能脱机当作一个单机游戏玩倒也惬意。P









左上图 铁路游戏是冷门，铁道控只能玩玩日式游戏，别人的城市毫无亲切感
右上图 《中华铁路》里中国自己的地图与城市令人备感亲切
左下图 日本新干线催生了一大批铁路模拟游戏
右下图 受限于移动游戏，本作在车站多样性与经济系统上没有可以深挖的点

论游戏对玩家性格的塑造



■甘肃 陆震

思想决定行为，行为养成习惯，习惯形成性格，性格决定命运。

——杰克·霍吉《习惯的力量》

有时，我们错以为生活每天都充满全新挑战，错以为人生布满未知的方向，经历后方才懂得，相比于寥寥可数的"机遇"，"重复"才是生活真正的旋律，我们不断经历波折、体味成功、遭遇陌生人、邂逅心动的异性，对这些简单事情的反应方式叠加起来构成我们生命的主体，正是这些看似简单来自个体对社会的"反馈"，日积月累最终形成了"个性"，形成众人对你的看法，形成你"做人"的风格，也最终决定了个体的发展，即命运。

由于我们对生活"新鲜感"过于乐观的预期，让我们高估了处理困难问题的智力因素，而看轻了更为重要的性格，虽然表面看来只是本能反应的重复。比如，一个对批评过度敏感的人，会在反复地训斥中失去多数朋友陷入孤立无援的境地。又比如不守时的性格或许不会表现在错过某些重要会议抱憾终生，却会在一次次的"拖后腿"后遭到众人抛弃。又如喜欢拖延之人，总是赶在最后一刻完成某事，不知不觉间大大降低自己工作的品质，不免显得平庸……

游戏作为生活不同方面的模拟试验，对个体的塑造有着巨大影响，不过由于人们更为看重智力这一"偏见"，游戏之于玩家也更多被视为"启迪智慧""锻炼反应"，鲜有人留意游戏对性格的塑造，而这才是游戏对玩家最为重要的影响方式。

不同于电影随着时间流淌着的剧情一去不复返，游戏是在不断地反复、重置中前行着。游戏考验的并非玩家面对全新问题时灵光一现地巧妙应对，更像面对不断重复着的场景、事物时一套稳定、有效的处事方式。电影、小说的特点在于充满偶然性，突然事件会直接影响人物命运走向，但游戏的反复让它排斥一切偶然因素，在一遍遍地重新开始中再也不会有"惊喜"，不会有"意外"，只剩下稳定、成熟的应对方式，虽然每个人处理方法各异，但每套方法并不会产生太大波动，在这些固定的处理方法背后，隐约显现的正是性格，这种性格来自生活，会在游戏中得到塑造、锻炼，并最终作用于我们与生活的每一次"互动"。

在开放式游戏尤其是对抗类游戏中，性格因素展现得最为淋漓尽致。以经典的RTS对战为例，那些喜欢"活在自己世界里"的玩家，通常选择埋头执行自己的战术，很少去侦查、洞悉他人的意图，当取得成功，他们会抛开运气成分，将胜利归结于自己的强大，而不幸遭遇失利时，则往往更改一整套打法，以一个全新的姿态去重新面对。缺少与生活、他人的基本互动、了解是他们显

著特点。或许他们异常聪明能以细微之处洞察全局变化，但所谓世事无常，有时看走了眼算错了步骤，或许仅仅是时运不济，由于一切逻辑大都建立在主观臆测之上，推倒重来的可不单是整套应对方法，那种无往不利的自信也会随之坍塌，长此以往，对信心、决断能力的伤害可见一斑。

在注重积累的养成类游戏中，耐心一跃成为最核心的因素。在游戏角色塑造培养的道路上，我们时时要面对短期利益和长期利益的取舍，过于短视，无疑在初期快速获益之后会很快遭遇发展瓶颈，大量投入得不到回报陷入苦境。眼光放长远一点，乍看似乎是众人皆知的道理，但一味地投资未来会让游戏前期艰苦，尤其当你作为一个探路者，对前路捉摸不定时，大量的投资会削减短期消费，让你在大量付出后感到收获甚微，产生推倒重来的“决断”，反而不能长久。因此，合理分配有限资源，平衡短期收益与长期发展变得格外重要，游戏角色既要变得强大又需要玩得有趣，生活也需充满进步意味之余丰富多彩。

那些易于“急火攻心”的玩家，注定要在游戏中经历更多苦难。做出一系列合理判断需要玩家抱有冷静的理性，意味着在面对诸般不如意时不单要学会灵活应对，更应该保持对自己的控制力。例如在电子竞技比赛中，一个准备充分的选手冷不丁被对手一个“大招”算计到，能在第二盘不为所动、继续自己的计划者寥寥，堪称大师，而更多玩家会出离愤怒，在第二盘转向更为激进的战术“报复”对手，或是潜意识里认为对手实力不济，选择最为稳妥、各方面都趋于折中的方案，最终不免落入敌方早已编制好的诱捕网袋，失去自我而落败。生活中，失去对情绪的约束似乎比愚蠢行为更加危险，失控的情绪会肆意宣泄在那些离你最近、又往往是最关心你的人身上，另一方面也会破坏团队协作力，两者间不论失去那一项，对个体都是难以挽回的巨大损失。

游戏更是一个注重实践精神胜于理论研究的平台，尤其强化细节对成败的决定力量。美好的构想终究只停留在脑海或是餐桌旁的高谈阔论中，而









左上： 在“星际2”这类RTS中不侦察无异于自杀

左下： 不同职业选手的打法很大程度上反映了选手的性格

右上： 许多RTS留给玩家的发挥余地并不大

右下： 养成游戏考验玩家的性格，平衡短期与长期投资

要将其转化为现实，需要的恐怕不仅仅是迈出第一步的勇气，而是将庞杂的细节填补进理论框架中的执行力。例如荣登“War3”最经典战术序列的“吹风流”，最早便是中国选手“魔术杨”开创使用，但细节不完善让它在对抗兽人时效果平平，直至“月魔”Moon将缺失的几块关键“基石”补上（Moon将MagicYang的首发英雄Kog换成了输出更高也更能抗的恶魔猎手，二英雄保留兽王，三英雄为火魔并在削弱后替换为肉盾效果更为明显的地精修补匠），一路击败各路兽族好手并维持精灵对兽人绝对优势长达九个月。生活中，我们经常追悔自己没有将早先某个想法付诸实践或是做出某个选择来改变人生轨迹，可真正走出了那一步，才发现原有的创新并不那么完美，还需要千百个微小创新。在我们生活的一生、思考的一生中，不时会有美好的构想浮现于脑海，只注重大创新而忽视细节，也仅仅能成为一个在无数次谈论中的那个“很有想法”的人了。

随着分工日益加深，原本一个人从头至尾完成的工作被拆解成庞杂的细小步骤交给不同员工，而每一个步骤较之以往都变得格外简单，就使得沟通越发取代工作效率成为能力的代表，离开合作势必一无所成，缺少有效沟通又意味着生产行为可能在一个出乎意料的方向上愈行愈远，那些满怀热情却懒于或是羞于和别人交流意见的人越发地不适应当代工作需求。而随着网络游戏走进千万人生活，团队游戏成为越来越流行的游戏形式。在风靡全球的WoW团队模式中，每个玩家所承载的更多是一个简单却尤为关键的“团队角色”，无论你是一个高贵的精灵，或是萌倒众生的侏儒，在一个副本小队里，你的角色即是单一的战士、治疗或是法师，分工明确、任务简单，建立在频繁、有效沟通之上的团队意识上升成为角色游戏小队角色能否胜任的关键。一个沉默寡言，亦不愿听从陌生队友指挥的角色，不论是在游戏中或是在工作中想必都不会受到欢迎。

对于那些偏爱高风险高回报，热衷投机的玩家来说，游戏也是个“治疗”赌瘾的好去处，从“暗黑2”的赌博设定，到《地下城与勇士》的高级强化，再到当下存在于各类游戏中的开箱子、抽奖设定，都为玩家画下一张诱人的饼，虽然这是一条通往更高处的捷径，但失利的风险往往是游戏玩家所不能承受之重。投机心理会让生活陡然充满刺激、遍布机会，但也增加了所积累财富顷刻间化为乌有之痛。并且从长期来看，投机不同于投资，是一条注定的不归路。

在当下越来越开放的游戏模式中，某些关卡再也不是一两个小诀窍就能顺利通过，而是需要一套行之有效的行为模式，游戏取材自现实，模拟现实的特点让它成为磨砺玩家的出色工具，它给予玩家不断重复的舞台来充分暴露自身缺点，给失当的行为模式负面反馈，给正确行为方式正面激励，并在提升游戏角色的虚拟目标下潜在地改正玩家自己的性格短板。通过游戏，玩家源自日常





左上：“大招”往往导致失败一方乱了方寸

左下：网游中各类“宝箱”满足了玩家“赌运气”的需求

右上：性格甚至会影响竞技比赛的团队协作

右下：无限的强化已经改变了游戏的性质



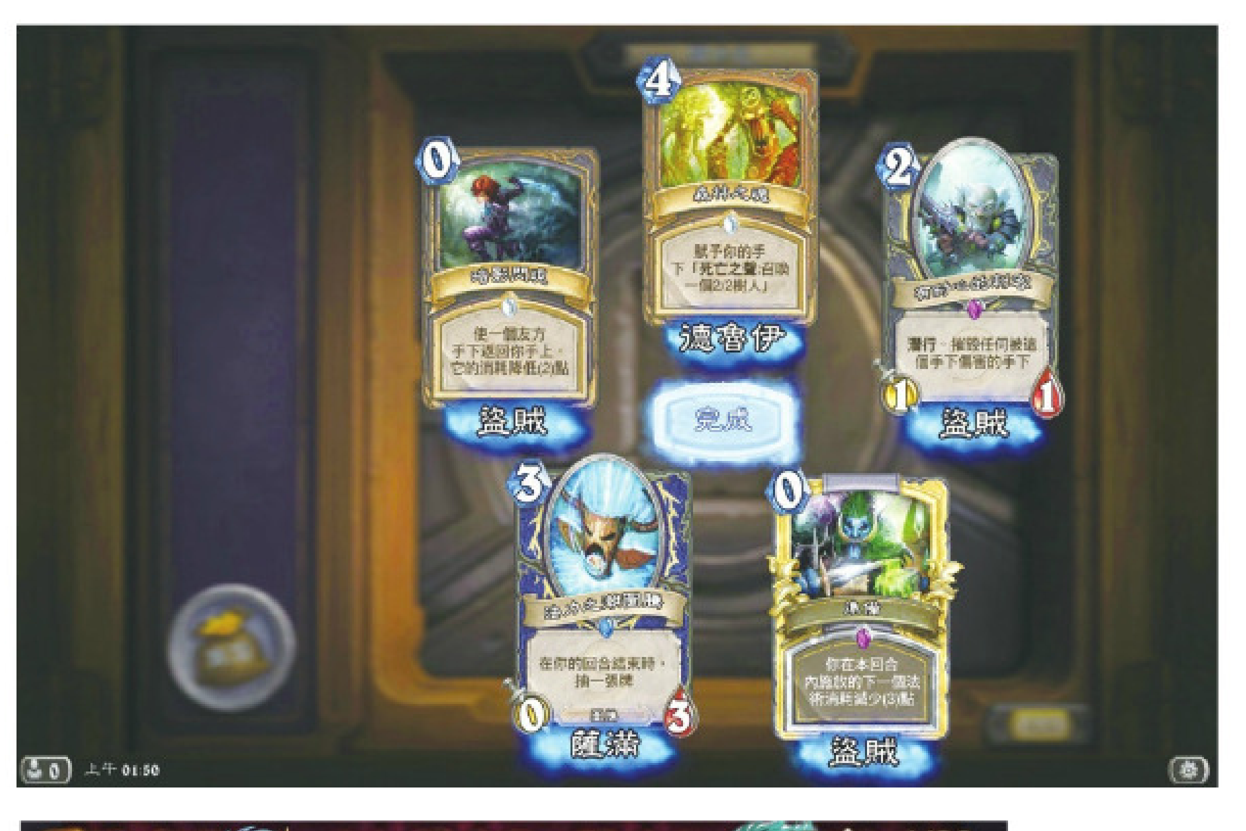
生活的行为模式得到修正，抹去尖锐的棱角，注入无限的斗志，朝向更好的方向。这种寓教于乐的方式，显然比书本、课堂上的老生常谈、脱离实际、疏于实践认知的形式更容易让人接受，必将在未来取得更多重视。

不过，随着教育、文化逐步产业化、市场化，游戏似也逐渐开始脱离不断汲取营养的现实，转向消费导向，或是金钱导向。正如影视作品日渐无视历史事实，而将一些吸引眼球的荒诞元素融入作品，游戏在日益扩张的市场前也变得“谄媚”起来，游戏不再是那个独立、清高等待玩家去探索、去欣赏的个体，而是刻意迎合、奉承玩家的存在。

随着老一批的RTS、FPS游戏式微，一批标榜“格斗”“竞技”“文艺”制作逐渐占据风头，原本被无意“修改”着的性格缺陷，却成了游戏商追捧宣扬的个性之选。只要投入金钱嚣张地“二十连抽”，即可拥有一个天赋、成长性俱佳的游戏角色；只要投入足够成为高级VIP，什么样的游戏方式都不在话下。战斗更是被简化成为战斗力数值的单纯比拼，对游戏细节的研究越发没有意义，整个游戏体验突出一个“爽”字，让玩家玩得高兴、玩得自信、玩得尽兴，当然也在自我膨胀的道路上越走越远，不过又有谁关心这些呢？

当游戏过程通过金钱直接与实际生活相连，这个平台也不在有“模拟生活”的功效，而是作为物质生活的虚拟衍生罢了。原本对玩家行为方式产生修正的游戏此刻竟变成一个放大器，一片宣泄之所，玩家被告知的只有“好”“正确”“厉害”，全然失去了原本的方向。玩家像是一个被宠坏的孩子，在家长的庇护下肆意妄为全然不顾对错，然而走出了游戏还有残酷的现实，不在游戏里犯错总会在现实中碰壁。彼时的玩家也会像龟缩在襁褓中的儿童一样寸步不离，当然这个襁褓便是永远不会犯错的游戏，对于游戏的两方这都是一个美好结局，但对于社会整体，这却是最坏的结局。

面对一个不时指正你、潜移默化地塑造你的玩伴，和一个不断奉承、奖励你的玩伴，我们没有理由不选择后者，毕竟游戏的本源即是一个娱乐过程，但抛开对现实的模拟而直指人类欲望的游戏，没有失败而只有成功的游戏，生命力有多久还有待验证。而如果玩家失利的原因到最后就只剩金钱没充够，这样的游戏又有什么乐趣呢？







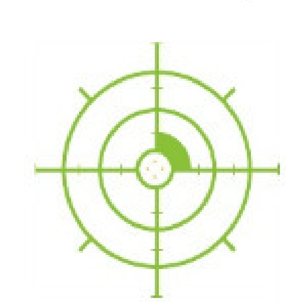
左上：抽卡系统褒贬不一，许多人表示“再抽剁手”

左下：当游戏只会讨好玩家，游戏能带给玩家的也只剩下“爽”了

右上：当游戏不再“模拟生活”便失去了游戏最大的意义

右下：只有创造了一个“世界”的游戏才会让玩家铭记于心





2015年1月网游测试列表

游戏名称	游戏开发	游戏运营	测试时间
守护之刃	南山科技	上海凡游	2015/1/2
黎明战歌	GalaxyGate	17Game	2015/1/6
机动战士敢达OL	BANDAI	久游	2015/1/6
魔侠传	极致游戏	极致游戏	2015/1/7
诛侯	寅酷网络	赤橙数娱	2015/1/8
战音OL	网易	网易	2015/1/8
恋战	尚游游戏	尚游游戏	2015/1/9
使命召唤OL	动视	腾讯	2015/1/11
神器传说	磁力线上	顺网科技	2015/1/15
天谕	网易	网易	2015/1/15
风暴英雄	暴雪	网易	2015/1/15
神魔无双	宝果网络	神游网络	2015/1/16
太极	阳光游戏	阳光游戏	2015/1/17
兵王2	巨人网络	中青宝	2015/1/20
女神三国	青瓷数码	吉比特	2015/1/21
无冬online	Cryptic	完美世界	2015/1/22
盖世豪侠	莲蓬网络	莲蓬网络	2015/1/23
兽人必须死	Robot Entertainment	腾讯	2015/1/23
天子剑	烈焰网络	烈焰网络	2015/1/27
大明帝国	华游网络	华游网络	2015/1/29



月评

进入2015年，网游市场会发生什么样的变化？从1月的网游测试列表中我们还看不出什么端倪。就如历年的1月、2月都是淡季一样，今年1月的网游测试也没有特别之处。稍微能让人驻足留意的作品，都是经历了多次测试的“老面孔”。

腾讯游戏依然是1月最受关注的，《使命召唤OL》在1月开启不限号测试，终于要与CF正面抢用户了。另外一款在1月测试的游戏是《兽人必须死OL》，关于一款动作塔防游戏到底如何网游化，还是引起了不少人的好奇。

除腾讯之外，网易的《天谕》也受到了较多关注。作为2015年在MMORPG领域的重头作品，网易在这款游戏上倾注了不少心血。不过奇怪的是，原本春节即将迎来一波小高潮的网易原创游戏在1月却提前哑火了，不知道是受了什么影响。

除了大厂新作之外，1月再没有值得一提的作品，客户端游戏领域的冷清也让人唏嘘。1月仅有一款《机动战士敢达OL》为日式网游，虽然这款游戏玩法有创新且拥有知名IP，但它在中国的前途，恐怕很难逃出“日式网游必死”的魔咒。P



▲《机动战士敢达OL》国服前景并不乐观

7

开发 动视 运营 腾讯 状态 内测

使命召唤OL

如果把每一代单机游戏的内容都通过单人模式复原出来，那本作也许会有点意思。



《使命召唤》系列的品牌知名度很高，由原班人马开发的在线版本也受到了很多人的期待。现在游戏内分为单人剧情、单人竞技、团队竞技等模式，还有僵尸模式、生存模式等玩法。游戏的画面比起CF自然强一个档次，枪械装备也做得比较丰富。单人剧情还原了《使命召唤4》的部分内容，但总体流程不长。游戏内推出的双币制（通过游戏内货币可购买人民币道具）的同时，对购买道具作出了等级限制，变相限制玩家。总体上说本作给人一种东拼西凑的违和感，要想取代CF任重道远。

6

开发 Cryptic 运营 完美世界 状态 封测

无冬Online

不知把本作看作是主机移植PC版的游戏是否恰当，那种挥之不去的邯郸学步的感觉到底是什么？



本作最早公布于Xbox One国行之上，现在其PC版游戏也开始测试。游戏整体结构与主机版差不多，属于比较正统的MMORPG。创建人物界面沿袭了“无冬”系列的传统模式，人物、职业与阵营的选择很丰富，新手村的设计也各有特色。进入游戏之后战斗系统加入了更多动作元素，战斗显得挺热闹，不过人物初始技能不多，所以打起来依然觉得单调。对于怀念“无冬”单机的玩家来说，本作除了创建人物界面之外，也无法带来太多的怀旧感觉。漂亮的画面包装之下并无太多亮点。

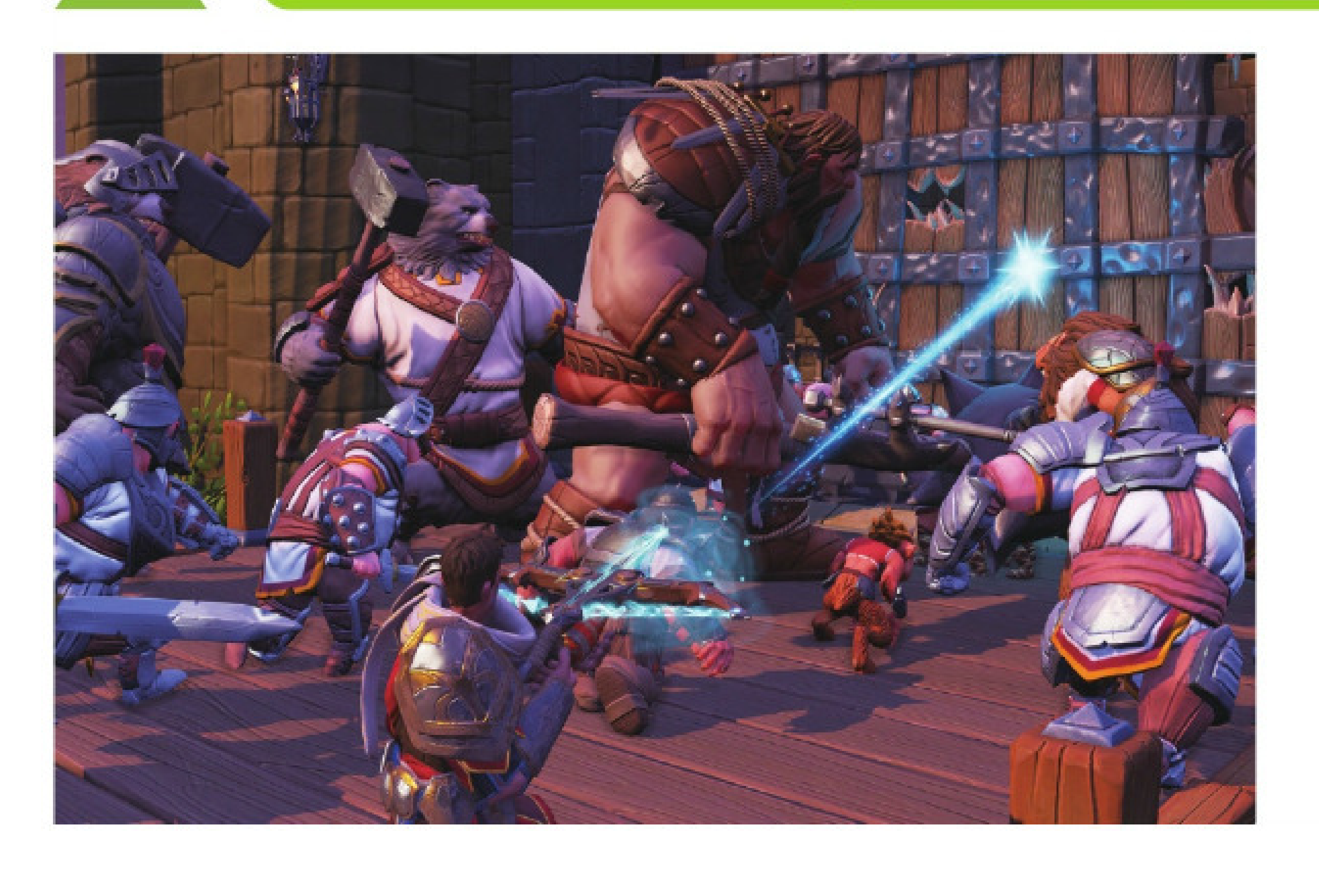
7

开发 Robot 运营 腾讯 状态 封测

兽人必须死OL

源于MOBA又打破MOBA的网络游戏，强调娱乐而抛弃电竞的MOBA游戏。





脱胎于单机游戏品牌，又加入了动作游戏的成分。本作看起来像个大杂烩，不知道归入什么类型合适，但这也是它的有趣之处。游戏从单机的塔防变成了网络的互相攻防。玩家需要升级兵营派兵上线作战，又要布置陷阱做好防御，还要亲手杀敌，整个游戏过程中都忙忙碌碌热闹不已。游戏借用了传统MOBA游戏的规则又打破MOBA游戏的范式，战斗过程中充满了娱乐性。试玩过本作之后就明白为什么腾讯要代理它，这是款轻度休闲的多人游戏，是否成功就看有多少人来玩了。

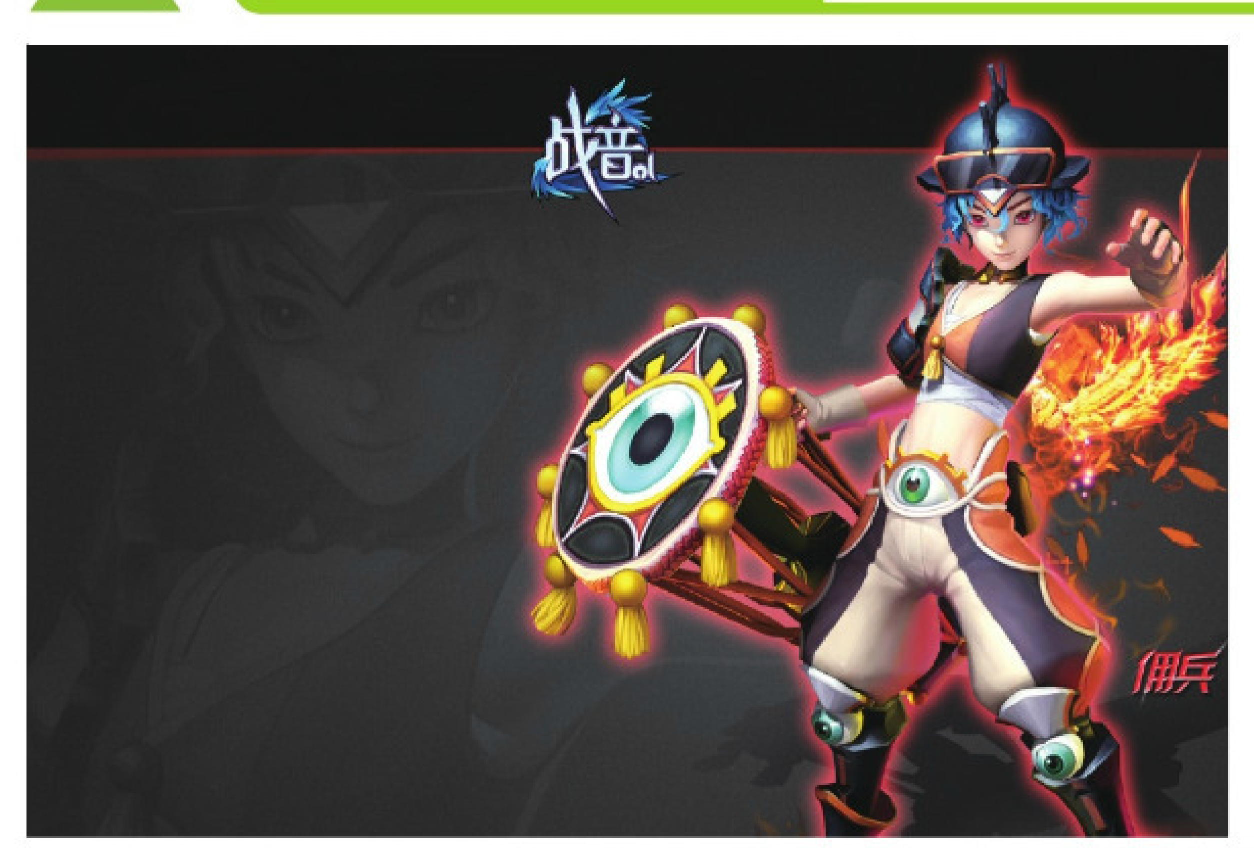
6

开发 网易　运营 网易　状态 封测

战音OL

将音乐与游戏结合到一起，有创意的结合，不过这样结合玩家可不一定买账。

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



本作是一部把音乐游戏与RPG结合到一起的作品。游戏最大的特色是其战斗系统。玩家通过类似音乐游戏的QTE发动技能进行战斗，除战斗之外的其他系统，则带有许多角色扮演网游的内容。游戏通过这种结合想让玩法不再枯燥，能够吸引更多的玩家。不过这个游戏总体给人定位不清的感觉，不同的元素搭配不一定能达到1+1>2的作用，游戏在音乐与画面上也没有特别出彩之处，总体上就是制作方一厢情愿地搞创新，玩家不一定买账。

7

开发 光荣　运营 布鲁潘达　状态 内测

百万信长

以日本战国时代为背景的策略网页游戏，成长性与策略性平衡，适合“多人在线”游戏。

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



这款页游由日本光荣制作，游戏在细节上的制作十分精致，对日本战国各城池与据点的还原十分精确，对NPC武将与大名的刻画也很到位。玩家进入游戏可以选择自己的主城，选择追随哪国大名。游戏战斗系统虽然不复杂，但对策略性还是有要求的，一队课金卡推天下的情况基本不会在游戏中出现。不过，由于光荣对数值的追求，本作需要有足够多的玩家参与才能最大的体现国战乐趣，玩家数量不足的话，这个完美的数值模型会很难转动起来。

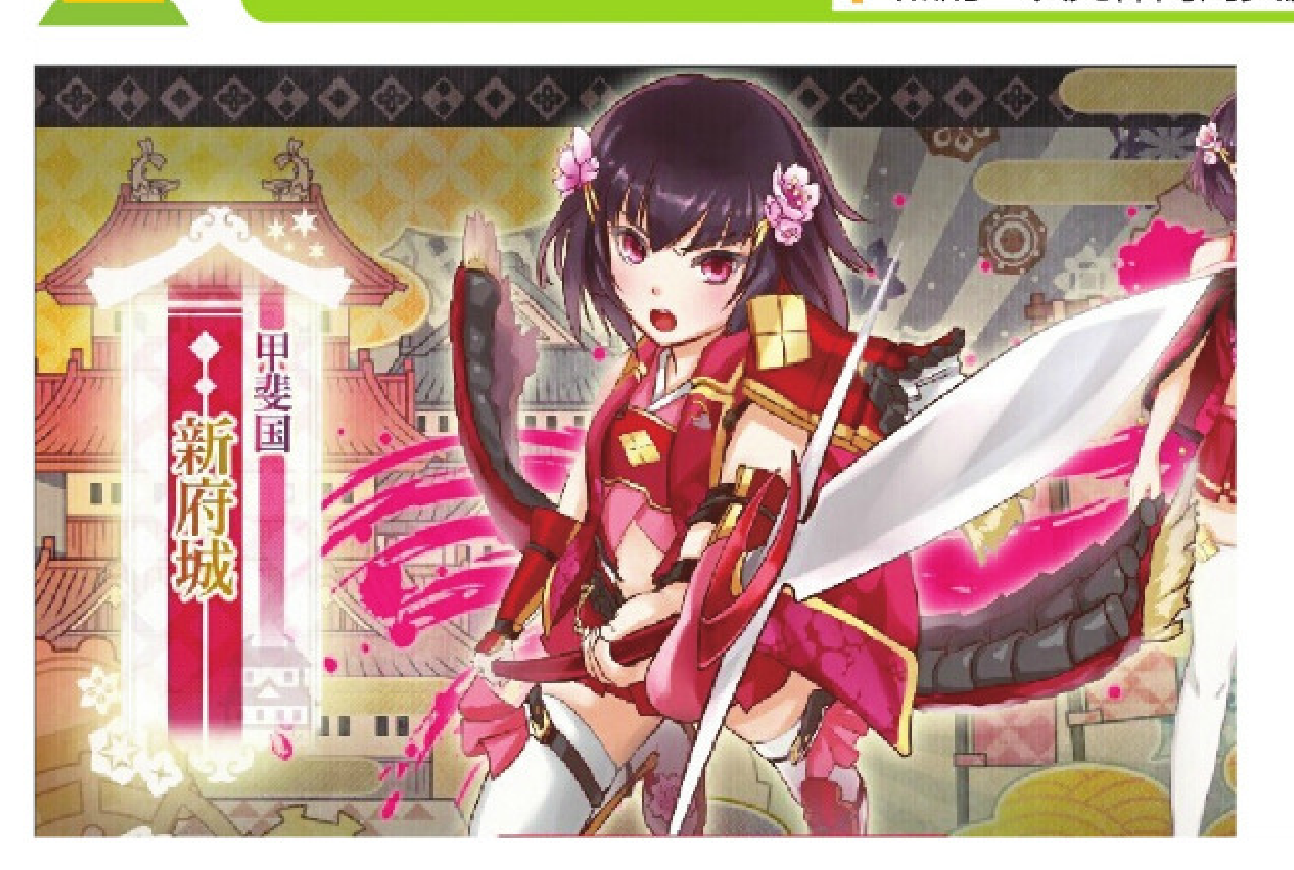
6

开发 DMM　运营 DMM　状态 内测

御城收藏

与火热的《舰娘》属于同一种设计思路的以萌娘为卖点的二次元休闲网页游戏。





作为以萌娘为卖点的网页游戏，本作的重点在于各种拟人萌娘的设定上。游戏背景将日本各处的名城拟人化，成为一个个的萌娘，城堡的特点在妹纸身上多有体现。游戏的战斗系统比较简单，总结起来就是一个塔防小游戏，而且对技巧或策略也没有太多要求，很快就会感觉无聊。游戏的主要乐趣在于对各种类型的城娘妹纸进行收集与升级进化，完全面向有收集癖好的广大宅男。游戏目前仅在日本运营，国内尚没有代理。



观点

2015年泡菜网游的巨星陨落

■北京 一丝blue

对于中国玩家来说，韩国泡菜这个名字一点也不陌生。在此前10年的时间里，泡菜网游对中国玩家的影响都是深远的，韩国也依靠对中国的这种文化输出从中国赚走了大笔的银子。虽然无数人吐槽韩国游戏千篇一律毫无营养，但韩国游戏确实在中国市场上坚挺地走过十几年，从回合制的《冒险岛》，走到ARPG的《传奇》，从CF的“室内枪战”时代，走到DNF的“横版格斗”时代，不过这种情况到了2014年似乎渐渐走到了尽头。

在2014年，韩国网游在中国市场的比例，无论是游戏数量还是游戏收益都出现了不同程度下滑。此前受到关注的几款韩国游戏在中国的测试也没有取得预期的成绩。如搜狐畅游在2014年代理了数款质量不错的韩国网游，既有萌系游戏《永恒冒险》，也有3D大作如《灵魂回响》《天神纪》《神佑》等作品，但这些游戏在2014年没有一款取得成功，最终畅游还得靠自己研发的手游《天龙八部3D》支撑局面。

2014年许多韩国游戏测试没有取得成功，但更多的游戏连上线测试的机会也没有等到就无疾而终。可以说在《剑灵》之后就没有再出现受到广泛关注的韩国游戏。TERA由昆仑代理之后人气迅速下降，即使代理商接连发布版本更新也难留住玩家；《热血江湖2》测试阶段就坎坷不断；《疾风之刃》显然已非腾讯的重点项目。随着盛大游戏在2014年走向低谷，以《传奇》《龙之谷》为代表的韩国游戏似乎真的退潮了。

在2014年的GSTAR（相当于韩国的ChinaJoy）上，韩国几大厂商展出了各自的新作：难产的《天堂：永恒》、只有画面为卖点的《AZERA》《黑色沙漠》、走MOBA路线的《异能战争》《Master X Master》……韩国网游厂商努力地在不同方向创新，但新作游戏既没有出现令人眼前一亮的大作，也没有面向全民娱乐的大众游戏出现。相反，韩国厂商由于转型手游不够迅速，导致中国厂商以各种不同的方式逆袭韩国，或收购、或代理，在手游分野掀起一片浪潮。面对这样的市场局面，韩国厂商纷纷意识到危机，如NCsoft就预计在2015年全面转型手游研发与发行，以扭转公司目前的不利局面，而它推出的手游都是原本的网游IP，如《天堂》《剑灵》《永恒之塔》等。

韩国网游在中国的陨落并不是偶然，可以说这是韩国网游十年间急功近利发展的必然结果。韩国网游产业自从依靠政府扶持发展起来之后就一直走技术发展的道路，通过对游戏引擎、游戏网络层面的解决方案树立自己的技术优势，在此基础上嫁接娱乐性强的游戏类型，形成了自己的核心竞争力，以至于一度占领中国网游市场70%的市场份额。

然而这种以技术为核心的产业模式发展到一定程度就遇到了瓶颈。一方面随着中国游戏产业的发展，国产企业的技术水平突飞猛进，无论是腾讯还是网易，现在的自研游戏都能够在各方面与韩国一较高低。另一方面，随着游戏市场走向饱和，原本靠一款大众娱乐游戏走天下的研发模式已经走到尽头。韩国的流水线泡菜产品在中国越来越没有市场，被成本更低廉、市场运营更灵活的国产页游、手游所取代。在大型客户端游戏方面，韩国游戏缺乏文化内涵的弱点暴露地更为明显。《魔兽世界》还可以再战十年，但韩国游戏却鲜有通过游戏形成文化传播的情况，最典型的案例是《传奇》。这款游戏在中国大街小巷传播了十多年，却几乎没有形成文化内涵，大家说起《传奇》依然只是PK、红名、沙城、帮会，至于《传奇》到底讲了一个什么背景的什么故事，没几个人说得上来。热血的PK背后是文化内涵的荒漠，这也导致《传奇》玩家会被各种私服、页游抢走，因为玩家并没有在游戏内找到认同与归属，所以“玩什么不是玩”。

可以说，大多数的韩国游戏遇到的问题与《传奇》大同小异，诸如《仙境传说》《地下城勇士》《剑灵》等作品的同名动画都是由日本人策划制作，影响力仅限于二次元，《龙之谷》的3D电影甚至是由盛大投资中国拍摄的，可见韩国对自己网游产品的不重视。十年韩游没有孕育出一个可与《魔兽世界》比肩的韩国网游品牌，无形中表示韩国网游在比拼文化的擂台上已然败了。

从2014年开始，随着手游席卷轻度游戏市场，轻度休闲游戏玩家大量从PC电脑转向手机娱乐，原来面向中低端玩家的韩国网游开始面临空前的危机。从GSTAR上可以看出韩国厂商在努力寻找新的突破点，然而大部分游戏依然只围绕着画面技术与玩法微创新做文章，没有文化内涵武装的韩国游戏，恐怕难再有所作为。P



直播精灵：“炉石老板娘”

■XxisBacK

编者按：

如果你喜欢玩《炉石传说》，如果你平时没事还喜欢看游戏直播，那么你一定不会对“老板娘”这个名字感到陌生。从YY到斗鱼，从“炉石爱好者”到“选手”“播主”和“解说”，“炉石老板娘”以清新可人的长相和幽默风趣的风格赢得了许多人的欢迎，在充满着各种“电竞明星”的斗鱼直播平台，只要“老板娘”一开始直播，马上就会冲到人气极高的位置。今天，我们通过视频连线到了“老板娘”，一同来聊聊“炉石”和“直播”的话题。

“老板娘”其人

“需要我的镜头么？你等等，我去调整一下哦。”“好的没问题。”

在短暂的停顿之后之后，“老板娘”终于出现在了摄像头之中，甜美的笑容依旧没变，只不过也许是因为刚刚直播过三个小时，现在“老板娘”的神色不免有些疲惫，“没事没事，现在还不是很累。我们开始吧，饭我等会儿再吃~”

“炉石老板娘”，本名王宁，上海视觉艺术学院学生，现为斗鱼平台《炉石传说》专区的人气女主播，同时也是炉石传说选手兼解说，深受广大“炉石”爱好者的欢迎。平时直播风格以轻松搞笑为主，同时因为直播时哼歌“习惯性走调”被网友们亲切地称为“歌王”。

“恩，我原来在学校里面学的是广告设计策划类的专业，和游戏没什么太大的关系，父母对我的期望就是能够顺顺利利地毕业，然后再找个像样的工作什么的，我也是差不多啊，能找到好工作就行啦”也许是早已习惯在镜头前的缘故，“老板娘”说起话来并不拘束。“为什么会玩《炉石传说》？因为我之前玩“魔兽”啊，所以后来暴雪出了《炉石传说》自然也就入坑了，从去年七八月份到现在大概也直播了快半年了吧。”

当问到为什么会选择《炉石传说》来做直播时，“老板娘”不好意思的笑了

笑："其实不是我想要做的，主要是当时去打各种炉石比赛嘛，有个网吧赛进了16强，然后就有YY那边的人过来找我，问我要不要试试做做直播，当时觉得还蛮好玩的，就去做了呗。"

"火？其实我一直不觉得自己很火的啊……我有的时候会把自己直播的视频录下来，直播结束之后再看看，就觉得自己好像很蠢很傻的样子，也不知道为什么就有许多人看。""其实一开始在YY直播的时候也没有像现在斗鱼有这么高的人气，但不管怎样还是很怀念在YY直播时的那帮小伙伴"“老板娘”慢慢进入了“回忆杀”模式。"记得当时在YY直播的时候，有个管我的老大哥，对我特别特别好，会经常帮我做一些“炉石”和直播方面的推广、宣传啊什么的，总的来说就是一位超级合格的上司吧。对了，今天他还来看我直播呢，传了我张截图差点把我给笑死……反正当时在YY直播的时候那种氛围确实让我感觉很好。"

"现在想想，虽然只直播了半年，但对我自己的改变还是蛮大的吧。因为我其实是个有点宅的女生嘛，平时生活上又有点懒，所以除了网络之外不怎么和别人沟通的。你知道么，以前我在YY直播的时候还经常不开摄像头，就是因为懒得打理自己的形象"“老板娘”又有些不好意思了，"不过直播了半年多，现在自己放得很开啦，平常也经常和小伙伴们一起出去活动啊玩啊什么的。"

虽然刚刚直播了三小时，但“老板娘”还是在认真地听和回答我的问题。半年的“炉石”直播生涯，让这个本来略带羞涩的女孩变得更加阳光和开朗，也更加不吝啬自己的笑容。

关于“斗鱼”，关于“直播”

接下来，话题引到了斗鱼直播上。"其实一开始直播的时候还是有过想要放弃的时候，有的时候觉得实在太累了，就忍不住想要找个其他的工作什么的，这种想法还是会有的。但最后也不知道怎么的就坚持了下来，现在感觉也不错。""要知道其实直播如果光玩游戏的话是很枯燥的，你想不管是任何一个游戏，你一直不停地玩几个小时也会觉得无聊啊，所以其实直播有的时候也并不是很轻松的一件事。""收入问题嘛，这个这个……还是蛮好的~"“老板娘”说出了一个会让同龄的刚毕业大学生有些吃惊的数字，"除了斗鱼官方的收入以外，有时候还有一些额外的广告之类的东西，不过在广告的选择上我个人是比较挑剔的，就比如说一些页游，手游的广告感觉像是骗钱的，我就没有接，如果是真正的好玩的游戏，不让我帮着做广告我也会推荐给观众的。你也看我直播的吧，你应该知道我最近接了一个‘饿了么’的广告，像这种东西我觉得推荐给大家就很不错。"

"斗鱼的主播氛围其实也是蛮好的，特别是‘炉石’的主播圈，大家私下里都是很好很好的朋友。毕竟《炉石传说》这个游戏是比较休闲的卡牌类游戏，所以其实圈子里的氛围很不错的。刚才直播的时候‘囚大’（《炉石传说》知名选手兼解说









左上：高校星联赛之前对“老板娘”的采访

左下：如今稳居第一的炉石主播安德罗妮

右上：也许我们很难想象，最初的“老板娘”是这个样子的

右下：黄金赛上依然带着口罩的“老板娘”

“囚徒”）还约我桌游来着，哎，太累了，玩不动了~”“我平常自己不直播的时候也会看看其它主播的直播，关于直播我自己没有什么特别的癖好，所以觉得他们都播得不错。”

在回答“怎么做才算得上是一名优秀主播”的问题时，“老板娘”也有自己的看法，而她的绝招，就是“互动”。“我直播目的其实很简单，就是带给大家快乐。所以你可以看到其实我的直播时间相对于其它主播是比较少的，我也就直播个三小时左右就休息了，因为我觉得与其用不好的状态硬撑着，还不如把自己最好的时间段拿出来直播，这样大家看得也开心。”短短半年时间，“老板娘”已经积攒了不少的直播经验。“你听过电台么？就是那种会放音乐，又有人在旁边说话的那种，我一直觉得，游戏主播和那些电台DJ真的很像，要诀就在于互动。你也许会发现，为什么在斗鱼上许多技术型的主播都走不远呢？就是因为和观众没有充分的互动，其实在直播的时候，游戏的输赢，技术的好坏只是直播的一部分，观众看到的也不仅仅是游戏画面，观众真正想看的就是你这个人，所以和观众互动是非常重要的。”“有的时候和观众互动是一件双方都很开心的事情，你想，你是一个几十万人看的主播，观众说了一句话你回复了他，他自然会很开心，下次也一定会接着来看你的直播。对主播来说，看一些观众发的弹幕也是一件很有意思的事情，就像你在ACfun这样的网站上看到的弹幕一样。通过观众和主播之间的相互反馈，不管是哪一方面都不会感到无聊。而且据我估计，斗鱼上的观众大都集中在18岁到30岁之间（虽然觉得30岁的观众会不会有些偏大，但‘老板娘’告诉我确实有这样的人群），说白了也都是同龄人，沟通起来基本没什么障碍。”

在谈到其它主播的优势时，“老板娘”用了目前斗鱼“炉石”人气第一的“安德罗妮”来举例。“你看安德罗妮这个人，他就是一个十分‘中庸’或者说集大成的主播，他给人的感觉就是：不是那么有趣也不是那么无聊，但你一看他就会莫名其妙地看上很长时间的那种，就是因为他这种‘全能’，能让他赢得不少人气。”“哦对了，还有一点，我们主播在线下聚会的时候，经常开玩笑说安德罗妮‘长了八只眼睛’。为什么这样说呢？因为他在和观众互动的方面做的是最好的，他能够在一边游戏的同时还一边看到几乎所有的弹幕，还能够对观众进行相应的回复。单就这一点上说就很了不起了。”“我嘛，其实也就是讲讲笑话，开开玩笑，现在的人工作压力都那么大，为什么还来看你的直播呢？不就是想开开心嘛。”可爱的面容，爽朗的个性以及和观众之间的亲密互动，也许就是“老板娘”深受喜爱的原因。

最后，我们说到了关于“球”的问题（斗鱼平台上的一些女主播用性感的身材和着装吸引观众）。虽然问题本身有些难以启齿，但老板娘也还是表达了自己的看法：







左上： 火热的直播间通常都会有许多弹幕，想要全部看到并完成互动不是件易事

左下： 选手“魔法之风”摘“老板娘口罩”

右： “老板娘”平时的直播环境

“哎呀，我觉得她们真的是太拼了。确实挺不容易的，个人有个人的活法嘛，你看我，我只是没有这个条件，要是我有，说不定我也去当‘球王’了呢哈哈哈~”说到这里，‘老板娘’还是忍不住笑出了声。

关于现在和未来

像“老板娘”这样的主播每天的生活是怎么样的呢？“在生活方面其实我是有点懒的，但还算比较规律的吧”这样直接问一个女孩子的日常生活，“老板娘”多多少少还是有点羞涩，“如果没什么活动，又不用出门的话，每天最迟不会晚于九点起床。起床之后吃个早饭什么的，然后会看看电视，看看其他主播的直播，或者自己打打游戏，中午的话因为我有午睡的习惯，所以一定会睡午觉的。然后下午起床之后开始直播，一直到晚上，一天就这么过去啦。”“其实家里人管我是很严的，我每次出门爸妈都会问我你要出去干什么，见什么人，要是超过晚上十点还没回家家里人也会很着急，反正我家里是有门禁的。”“老板娘”略有不服气地撇了撇嘴。

“那准备一直做直播做下去么？还是有别的打算呢？”面对这样的问题，“老板娘”也表现出了些许犹豫，“恩，目前先顺着《炉石传说》这条路往下走吧。其实我也一直在转型，比如说去参加一些赛事解说什么的，现在感觉自己还欠缺某些东西，比如不太能够控制住场面什么的。网易也曾经想要我去广州那边做专职解说，但最后我还是回绝了，毕竟家人和自己都希望能留在上海好一点。”

“电竞圈里的许多女解说给人的感觉都是‘花瓶’，你觉得如何克服这样的困难呢？”听到有些苛刻的问题，“老板娘”略显激动：“谁说女孩子不能做解说的？我觉得你有一个很大的误区，你觉得体育比赛都是些男解说，是因为没有几个女孩子喜欢体育，如果一个女孩子很喜欢某种赛事，只要用心一样可以做好的，我不觉得女解说和男解说有什么区别。”

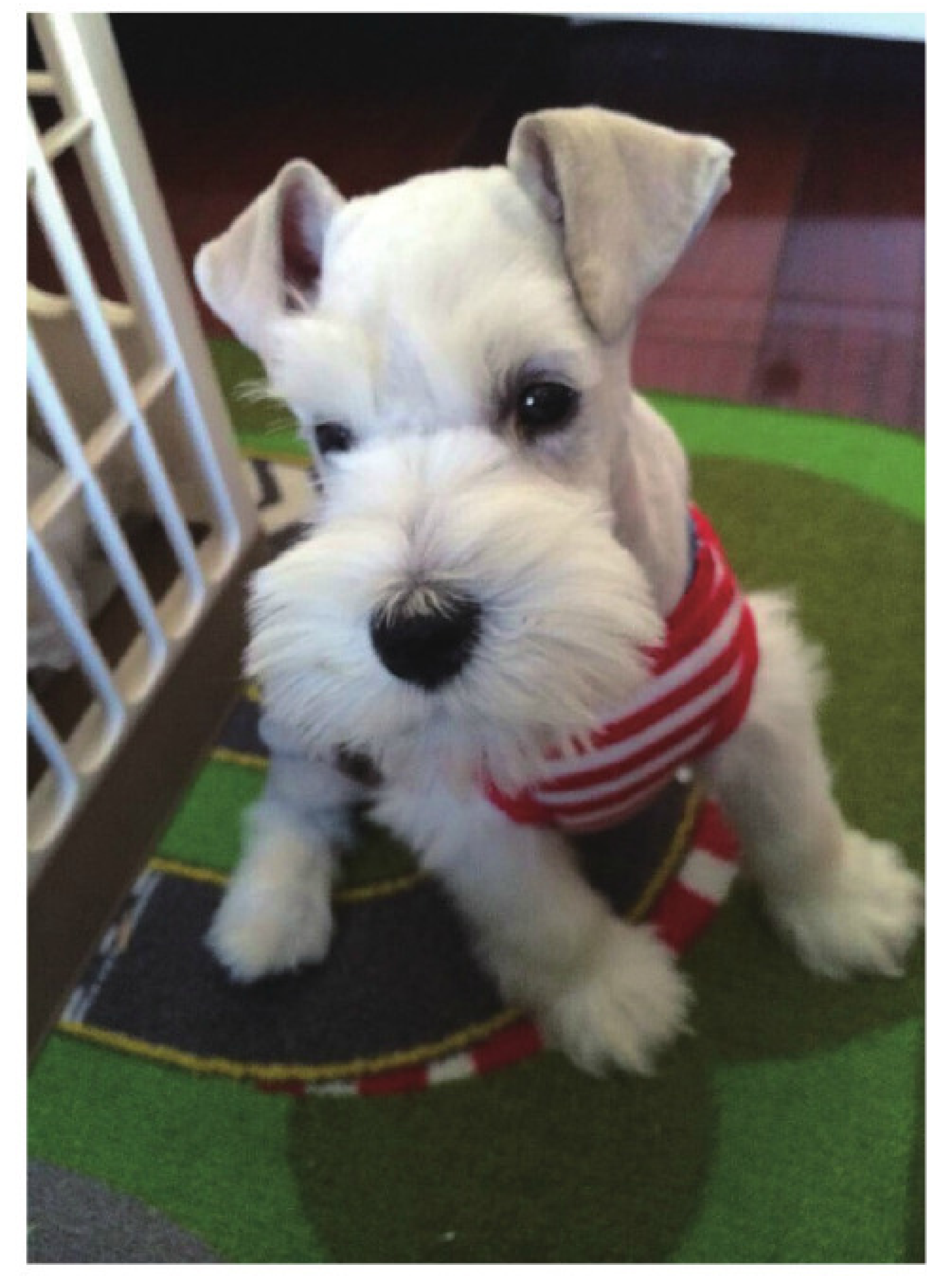
“你问狗狗么？啊，这条小狗现在才三个月，还不能带出去溜，所以只能呆在家里啦。许多人都喜欢养猫，而且猫照顾起来也比较方便，但我还是喜欢狗多一点。”说起了宠物狗，“老板娘”又开心了起来，也就是这条小狗陪着她度过了许多漫长的直播时光。

结尾

“那我们就这样结束吧，也祝你直播人气越来越高，解说道路越来越顺！”“恩，好的谢谢，我也要去吃饭了。”简单的问候和道别之后，我切断了和老板娘的视频连线。再次打开斗鱼，老板娘的直播间已经变成黑色，新的高人气主播又被顶到了首页。之前陪着老板娘度过三个小时的观众们，现在又会在哪个直播间“插科打诨”，和主播以及其他的观众开玩笑呢？也许到了明天，“老板娘”再一次出现在镜头前的时候，他们又会重新回到这个熟悉的地方，送上诸如“板娘你好”“板娘你又回来啦”之类的问候。

斗鱼以及其他的直播平台，就是这么一个神奇的地方，也许其中充斥着许多低俗，许多谩骂，许多恶性竞争和潜规则，但它也能创造出像“老板娘”这样的精灵一般的主播。如果“老板娘”当初没有选择做直播，那么她也许只是某个广告公司普普通通的小员工。而现在，这个微博名为“萌太奇爱吃鱼”，集软妹和宅男特质于一身的典型上海姑娘，却能用小小的摄像头和游戏，每天向上万人输送着快乐，也许这就是生活的神奇之处吧。





左：黄金赛上“老板娘”担任解说

右：陪伴“老板娘”直播的可爱狗狗

双节已至 游戏拿来

■北京 君子不器 摩卡

一月刊的桌游推荐专题，推荐的是亲子游戏，主要的针对对象是放了寒假的中小学生们。进入二月份，中国的传统佳节春节是一家团圆的日子，本期就该推荐一家人聚在一起时适合玩的桌游。但是且慢，好像忘了点什么……春节前还有情人节，这个洋节日虽然在重要性上无法同春节相比，不过考虑到桌游玩家的年龄层段，年轻人占绝大多数，所以，本期的桌游推荐，只好一分为二，5款适合恋人的双人游戏，5款适合家庭聚会的多人游戏。按时间的顺序，双人游戏在先，多人游戏在后。

五款适合恋人的双人游戏

在正式介绍游戏之前，还需要特别说明一下，可供2人进行的游戏，与专门的双人游戏（只能两个人玩），是有很大的区别的。

大家应该注意到，桌游的包装盒上，供多少人同时游戏，是必须要标明的项目，比如2~5人这样的标注。但这种标注只是理论值，一般情况下，像这种标明适合2~5人的游戏，都会有个最适合游戏的人数，比如3人或者是4人，只有符合这个游戏人数时，才能最好地体验游戏的乐趣。很多时候，一款4个人玩的很嗨的游戏，即使两个人勉强可玩，可能也仅仅是勉强玩而已。

所以下文介绍的五款游戏，基本上是专门的二人游戏。

开膛手杰克（Mr. Jack）

推荐理由：现在我们谈起1888年发生在伦敦白教堂区的血案，已经没了血腥或者恐怖的感觉，更多的是探索和猎奇。到底谁是凶手？各种小说影视剧本都给出了自己的演绎，桌游中也有。如果妹子的好奇心比较强，喜欢侦探推理的调调，哪怕只是看过《名侦探柯南》，那么都可以尝试一下本游戏。

注意事项：如果妹子完全不知道“开膛手杰克”是啥，或者对侦探推理完全没兴趣，那就远离这款游戏吧。

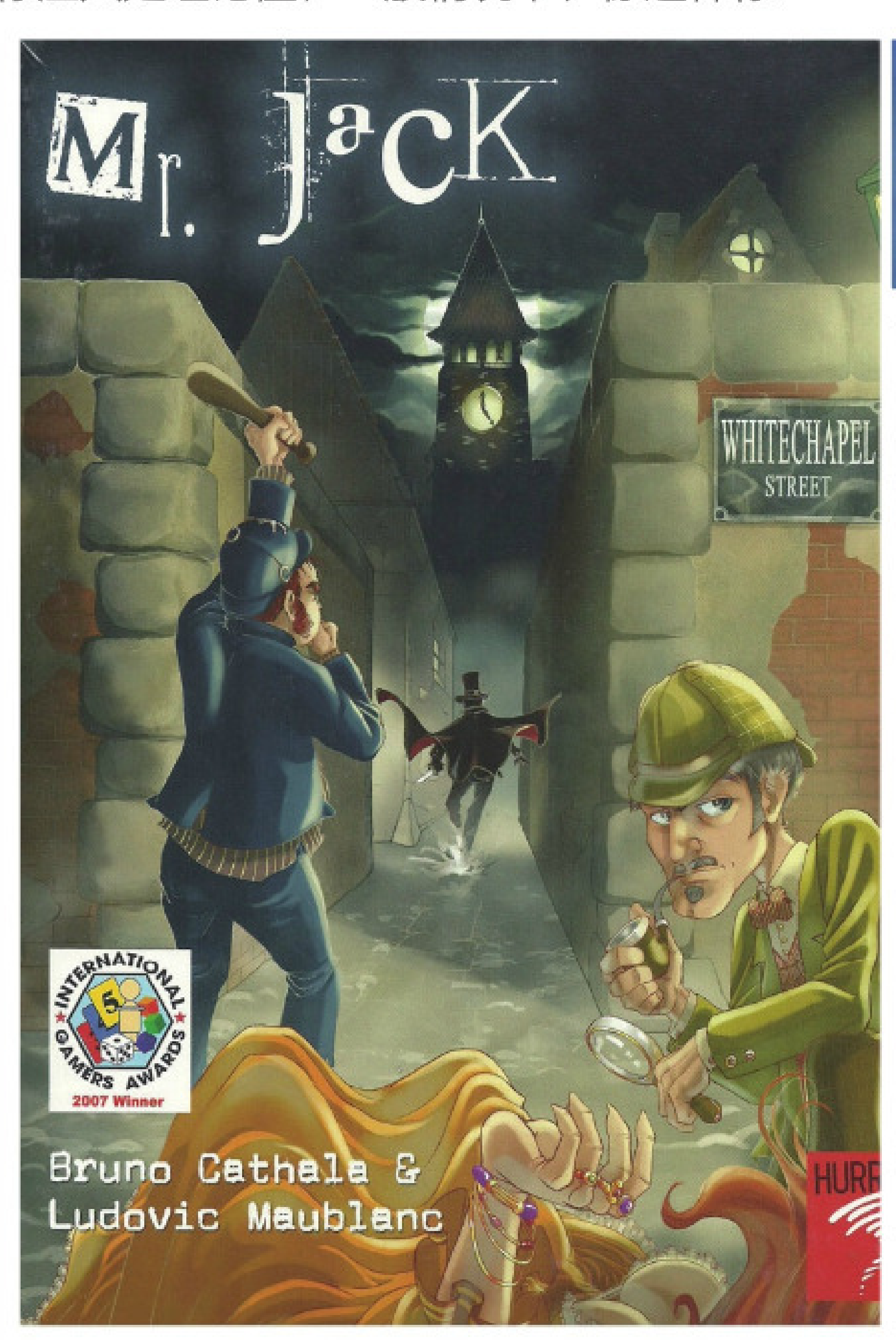
上来就介绍这样一款游戏，希望没有吓到大家。也许有人会问，这样题材的游戏是否真的合适推荐给情侣来玩？我们不需要太早下结论，先看看游戏是怎么玩的。

游戏只能两个人玩，一人扮演杰克，一人扮演警察。

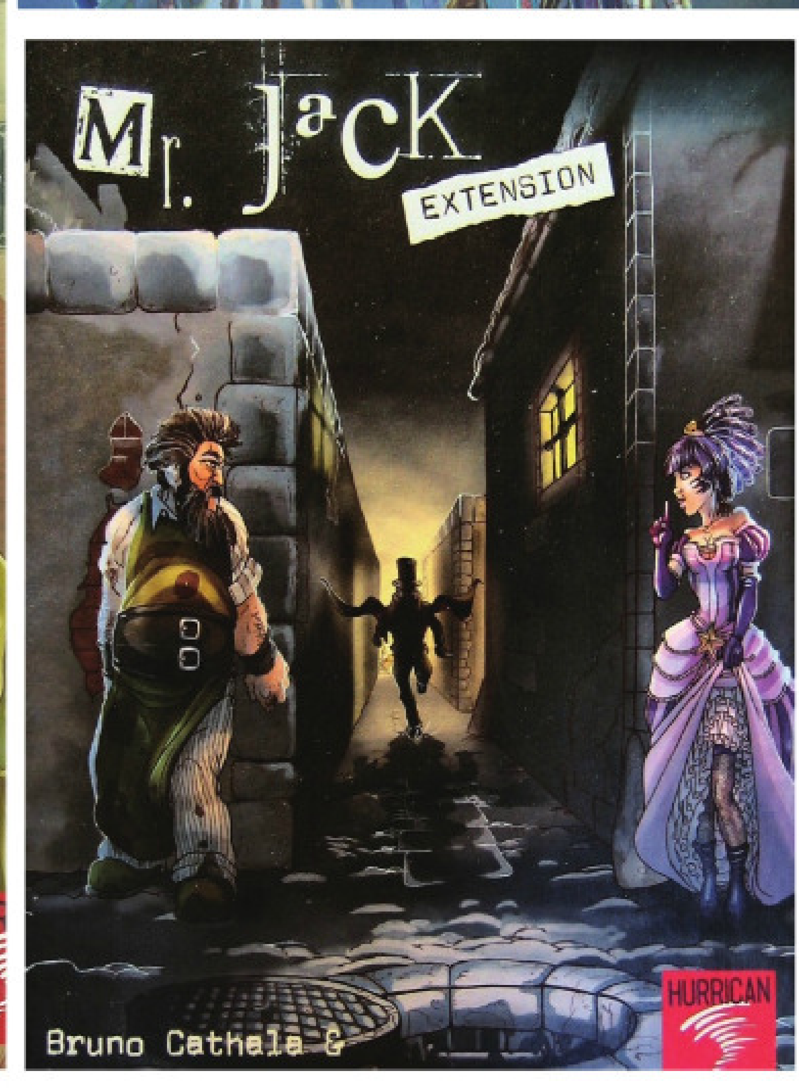
游戏中有包括福尔摩斯在内的8个角色，杰克就是他们中的一个，在游戏开始时由扮演杰克的玩家从8个角色卡中暗选出。接下来，将所有角色的棋子依照游戏中设定好的固定位置放上游戏街道版图上，同时放上街灯、水沟盖等标示。

游戏共进行8个回合，杰克获胜的条件有三条：1.过了8回合之后仍未被抓到，2.在“阴影”状态下走到出口，3.警察玩家宣告抓人时抓错了。警察获胜的条件只有一条：使用一个非杰克的角色移动到跟杰克角色同一格，将其逮捕，如果是真的凶手，则警察获胜。

游戏中每个角色都有其特殊技能，两名玩家按规则控制这些角色。扮演杰克的玩家利用这些角色技能，目的在于瞒天过海，拖延时间或者给扮演警察的玩家造成错觉，掩护真正的杰克逃脱。扮演警察的玩家，则要抽丝剥茧挨个排除，最后锁定真凶。这款游戏规则简单，但可玩性极高，是真正智力的较量，玩起来会很投入并乐在其中。









《开膛手杰克》的扩展很多

魔戒卡牌版
（The Lord of the Rings: The Card Game）

推荐理由：“魔戒”两个字，就是充分的理由。海量的“魔戒”粉中，妹子的比例也不小吧。合作向的玩法，可以给妹子减压不少。实在不行，就当作“魔戒”的周边介绍给妹子吧，咱们不打牌看看画总可以吧，卡牌的牌面儿还是很漂亮的。

注意事项：卡牌对战类的游戏，妹子玩的真心少，我参加过几场万智牌的比赛，千把人的比赛规模，妹子一只手就数得出来……另外，这是成长式卡牌游戏，也就是要定时买拓展包，长此以往坑也不小，要斟酌呀。

必须再次强调一下，不同于一般的二人游戏都属于双方博弈的这种，魔戒卡牌版是一款合作游戏，是的，在合作中和妹子培养感情，是个不错的选择，当然，你不能是猪一样的队友，同时，如果妹子是，你也不能表现出来。

既然是合作游戏，那就是两个玩家合作来对抗游戏设定好的“邪恶Boss”，等等，这不是电脑游戏……在魔戒卡牌版中，两名玩家各有一套卡牌，还有一套剧情任务卡牌，玩家必须按部就班地完成任务，还有一套遭遇牌组，就是你要遇到的各类危险和怪物，接下来就是战斗了，详细规则不再多说，嗯，卡牌对战，挺符合当前潮流的。









合作游戏，正好手把手教妹子，咦，左下那白胡子老头有点儿面熟，

古战阵（Battle line）

推荐理由：现如今，女汉子走红，会有多少妹子愿意尝试一下战争类的桌游呢？本游戏号称是史上门槛最低的战争游戏，如果想尝试，就从这款游戏开始吧。

注意事项：这款游戏有正式代理汉化的中文版，游戏的背景是楚汉战争，游戏原版的背景是亚历山大大帝与大流士三世的伊苏斯战役，不过背景啥的不重要，看我打得你满地找牙……嗯，给情侣推荐战争类游戏，确实要冒一点儿险，别真打起来。

不用担心，这游戏没火药味儿，也没谁会端着冲锋枪就往上冲。在两军对垒处，有一条战线，上面有9面旗子，某位玩家在其行动结束时拿下相邻的三面旗，便以突破获得游戏的胜利，如果玩家拿下五面旗子（不要求相连），就能以包围赢得战争。

说到具体玩法，会让人想到德州扑克，在每个旗子处，玩家可以出三张牌，同花顺最大，不同色同数字的次之，3张同色的再次，然后就是其他杂牌了。为了增加变数，还有战术牌（比如侦查牌可以看牌库三选一）和百搭牌（统率牌可代替任何数字）等等。要想获胜，多少得有些统筹能力，毕竟有9处战场呢。

失落的城市（Lost Cities）

推荐理由：旅游、探险什么的，人家最喜欢了，明明就是一款“玩数字”的游戏，套上旅游、探险的外壳，一下子就高大上起来。

注意事项：剥去旅游、探险的外壳，剩下的就是数字和计算，当然了，其实绝大多数二人游戏都是数字博弈，只不过是戏法人人会变巧妙各有不同罢了。

游戏中共有5处场景可以探险，玩家要在相应的场景打出探险牌或者投资牌，探险牌上有数字2-10，要先出小的后出大的，因为出了大的就不允许出小的了，出投资牌可以让该场景的探索得分翻倍，但投资牌必须先于任何一张探索牌出。

但并不是打出的牌越多就代表越能得到高分，因为只要你开始新场景的探险，你都必须先扣20分（作为探险风险），如果你5种古迹都探险了，那你就先要扣100分，同时，任一场景有至少8张牌的都会额外奖励20分！





《古战阵》《Battle Line》两个版本的封面，差距较大



探险类桌游，数量巨大，不乏精品，《失落的城市》也是其中之一

斋浦尔（jaipur）

推荐理由：妹子估计不会知道斋浦尔是啥，你要告诉她斋浦尔是印度北部的一座古城，风光很美，是旅游圣地，怎么样，有点儿兴趣了吧？然后你要接着说——还是珠宝贸易中心，有多少妹子能抵挡宝石的诱惑呢？

注意事项：好吧，撇开宝石这个话题不谈，毕竟望梅止渴没太大意义。《斋浦尔》本身也算是不错的贸易类游戏，同时又是数字游戏，妹子做何感想？

游戏中的你希望成为印度王公的贸易助理。为了达到目的，你需要在游戏中赚大笔的钱来证明自己。

共有6种货物可供买卖，分别是钻石、黄金、白银、布匹、香料和皮革（前三种为高级货物），除此之外，还有运货的骆驼。

游戏开始准备阶段，场中放置3张骆驼牌和2张随机的商品牌，你可以从中拿取一张（商品只能拿一张，骆驼必须全部拿），或者用手牌来和场上的牌交换（必须换两张以上），或者是卖出一种商品（只能卖一种，高级货物必须一次卖两个以上）。当然，卖的多收益就多。

基本规则大致如此，不过这游戏的先手优势偏大，和妹子玩就让妹子先来吧。

二人游戏虽然不多，但也不算少，上文介绍的五款游戏各具特色，规则虽不算难，但要熟练掌握也许花一定的时间和精力。如果对这五款游戏都没兴趣，这也没啥，找一个正规的桌游吧，然后告诉老板你要带着妹子玩，让他推荐游戏就行，情侣可是桌游吧的主打用户群呢，老板一定会使出浑身解数来搞掂你们。



印度……宝石，这款美术风格讨喜的游戏，玩起来也很有趣

五款适合家庭聚会的游戏

春节假期，一家人团团圆圆的，打麻将也是玩，甩扑克也是玩，不如换桌游试试吧。

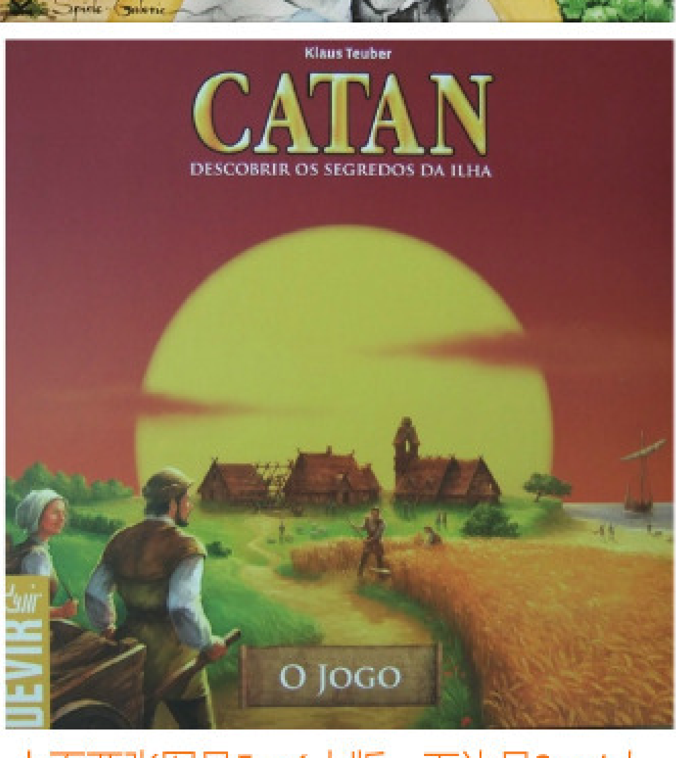
卡坦岛（The Settlers of Catan）

推荐理由：推荐《卡坦岛》还需要理由吗？需要吗？不需要吗？好吧，其实《卡坦岛》的名气，只要是推荐桌游给别人，就很难不想到它。

注意事项：游戏中的资源交换环节，需要玩家讨价还价，去努力换取自己需要的资源，同时还不能让对方在交换过程中太得利，这是本游戏的精髓之一。一家人玩时，别太斤斤计较伤了和气，但也不能太温良恭俭让，让游戏失去乐趣。

玩法啥的就不说了，需要提醒大家的是，《卡坦岛》的本体只支持3～4人共同游戏，一大家子要超过这个人数，就只能玩支持5～6人的游戏拓展版了（The Settlers of Catan: 5-6 Player Extension）。同时5～6人一起玩的话，一盘游戏的时间偏长。









上面两张图是5～6人版，下边是3～4人版，注意右侧版图大小的区别

只言片语（DiXit）

推荐理由：这游戏有译名为谁知我心或者妙不可言的，玩起来轻松、欢乐，在国内的桌游吧很是红火了一段时间。

注意事项：这款游戏，同龄人玩



《DiXit》的扩展版本众多，可见受欢迎程度

着，可能欢乐度和契合感更高一些，一大家子玩，年龄差距偏大，很多东西想不到一起去，次数多了，可能会冷场。

游戏共有84张插画卡片，游戏开始时每人分6张，手牌的图案要对其他玩家保密。轮到自己的回合时，从6张中选出一张来描述，想怎么描述都可以（讲故事、唱首歌、做个动作啥的）。此后大家描述的牌洗混后翻开，开始猜牌。所有玩家都猜对或者猜错的话，讲故事的不得分，其他玩家各2分。如果不出现上述情况，讲故事的和猜对的玩家得3分，被误猜的牌的主人也会有1分。

人生履历（cv）

推荐理由：这款游戏创意独特玩法新颖，玩家通过掷骰子来收集卡牌的游戏，卡牌的内容就是人生中的各种事情，玩家收集各种事情来代表自己的经历，很有代入感。

注意事项：本游戏只支持2～4人同时游戏，家庭玩的话，可能有人要当看客了。不过换一个角度想，看客或许比游戏参与者更嗨，这样也算达到目的了。

游戏有87张卡牌、7个骰子和若干圆片指示物。游戏的卡牌分成童年卡、青年卡、中年卡、老年卡、人生目标卡等。童年卡作为玩家的起始手牌，然后每人发一张人生目标卡。其他卡放在图版上对应的位置备用，翻开5张青年卡作为起始可以购买的卡。玩家要想购买卡，必须满足卡牌上的要求，要求主要体现在五个方面：健康、知识、感情、金钱、好运，如果玩家能满足卡牌上的要求，就能把卡牌拿到自己面前或是拿手里（事件卡），并且分类摆放，卡牌分成健康、知识、感情、工作、财产、事件等。当老年卡剩余的张数小于玩家人数时，游戏就会结束。首先，玩家根据自己获得的感情卡、健康卡和知识卡的数量得到分数，张数与分数的比例是1-3-6-10-15的数列。财产卡上会有单独的分数，而每个玩家的人生目标卡则根据特定规则得分，总分最多的玩家获胜。

糟了个糕（Verflixxt）

推荐理由：这款游戏的英文名叫"That's life！"，从这个名字，再配合中文译名，对这款游戏就会有一个比较清晰的定位了吧。

注意事项：这款游戏支持2～6人同时游戏，基本上，玩的人比较少时，玩家为了获胜，就必须互相陷害，玩的人多了，可能就"顾不过来"，游戏就会比较欢乐了。

游戏有32块人生卡片，8片正分（绿色）、18片负分（红色）、6片幸运片（粉色），这32片排成弯弯曲曲的长蛇阵。游戏开始时，将8个守卫标识摆在6片幸运片和绿色+8、+7卡上。玩家有2～3枚棋子，每次丢骰子向前进，可以移动自己的棋子，也可以移动守卫。将停留过后离开且无棋子在的卡片收入囊中，就是你的得分（可能是负分哦），当所有棋子走到终点的时候，计算总分，分高者胜利。走得太快会拿到很多负分卡，走得太慢会拿不到很多正分卡，That's life！

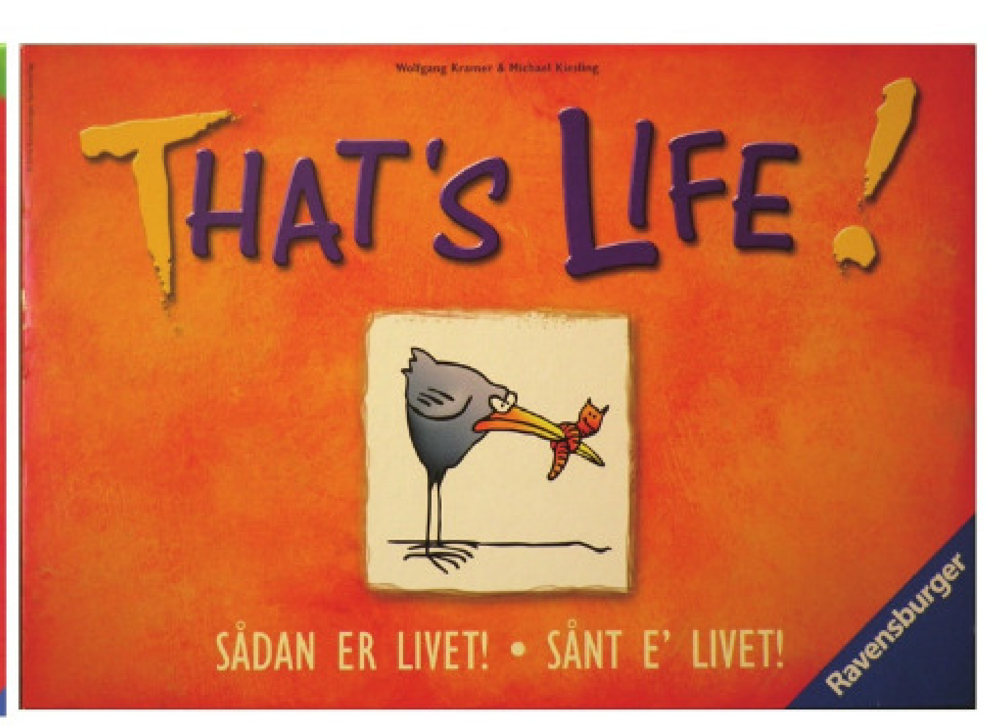
酒店大亨（Hotel Tycoon）

推荐理由：玩过《强手棋》没有？那电脑上的"大富翁"类的游戏呢？《酒店大亨》比《强手棋》华丽的多，就是款不但能"看"而且能"摸"的《大富翁》。

注意事项：这款游戏最早是1974年推出的，在2014年推出40之际，Asmodee出了新版，非常华丽，建议大家找来新版玩。

这游戏我也不讲规则了，差不多地球人都知道，买地、建店、扩张、赚钱，就这么简单，就这么欢乐！同时，新版的配件非常的喜庆，绝对适合新年中玩。P

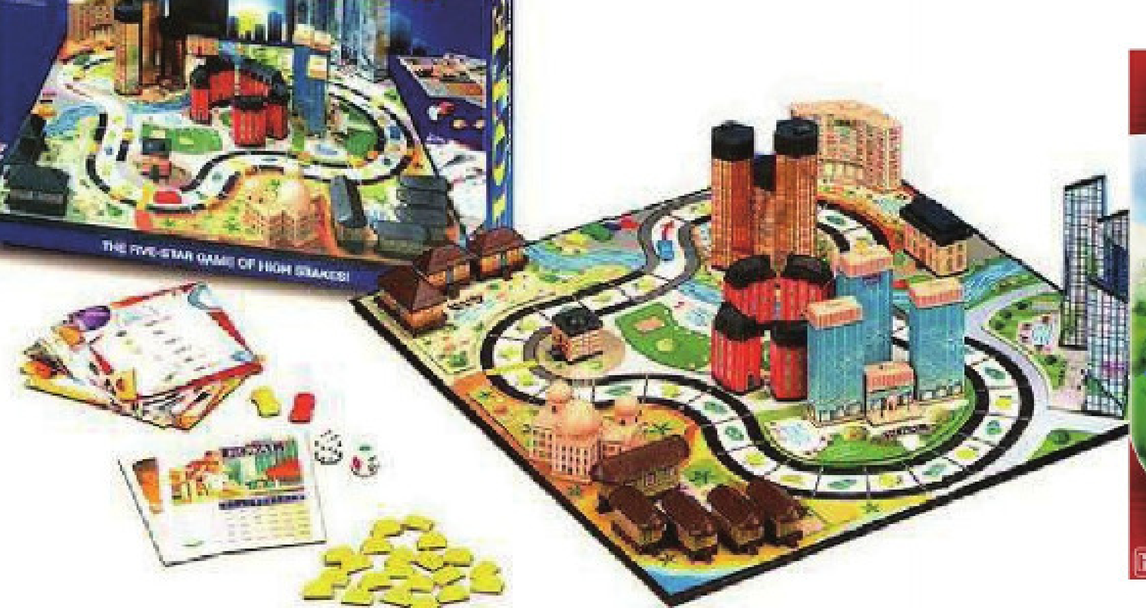




《糟了个糕》的德文版和英文版封面



人生，还是游戏？





立体大富翁，不是吗？



如果把网游玩成单机

编者按：今次讨论的话题也许对各位游戏迷来说略显老套——关于网游和单机。不过却并非是单纯的辨别是非，分清好坏，而是讨论：如果把网游玩成单机，原来的乐趣还依旧存在么？

子非鱼，安知鱼之乐

那些“孤独型玩家”的乐趣，你不懂也很正常。

■说书人 霍比特人

庄子与惠子游于濠梁之上。

庄子曰：“儵鱼出游从容，是鱼之乐也。”

惠子曰：“子非鱼，安知鱼之乐？”

庄子曰：“子非我，安知我不知鱼之乐？”

惠子曰：“我非子，固不知之矣；子固非鱼也，子之不知鱼之乐，全矣。”

庄子曰：“请循其本。子曰‘汝安知鱼之乐’云者，既已知吾知之而问我，我知之濠上也。”

把唯心的诡辩暂放一边，这段选自《庄子·秋水》的对话告诉我们不要总是以自己的眼光去看待他人，当你以某种方式获得快乐时，别人不一定能在同样的方式里找到快乐，同理，当别人沉浸在某种方式制造的快乐中时，质疑别人的方式以及快乐也是毫无意义的。

我以前吐槽近年来的单机越做越像网游，而网游越做越像单机，导致玩家的习惯也逐渐产生变化。我在美服《激战2》的角色从1级玩到80级，因为语言不通和时差等原因，与人组队的次数屈指可数，大部分时间都在独自开图、做任务、跳瞭望点中度过，还好泰瑞亚世界充满惊奇和挑战，弥补了一个人的寂寞，也带给我一种奇特的游戏体验：其实整个游戏就我一个玩家，其余的都是NPC，这就是个地图大点的单机RPG而已。

曾几何时，我也喜欢下副本，和几个甚至几十个队友组队开荒，还有与人斗其乐无穷的竞技场和战场。无论是PVE还是PVP，本质上都是“多P”，少不了玩家与玩家之间的互动交流。但自从越来越多的游戏倾向于把玩家和陌生人匹配到一起之后，这种乐趣就少了很多。很多玩家现实里沉默寡言在游戏里就变身话痨，或者平时很乖僻一进游戏就戾气冲天，没了熟人之间的知根知底或相互包容，聊天频道往往被各种骂街和刷屏占领，更免提令人头疼的消极游戏行为了。我自认没有强大的心脏和犀利的嘴炮，也缺乏向新人讲解玩法的耐心，于是选择做一个安静的玩家，让他们怼去吧。

“孤独型玩家”的出现其实并不有利于游戏发展，他们随遇而安，没有太高的追求，在游戏里没有太多的人际关系，自然也不会久留。“体验”是他们进驻一款游戏的原因，也是离开的缘由：当有限的内容被消费完，他们很快









左上 副本、RAID，我也曾沉迷过
左下 山口山的要塞确实挺好玩的，尤其对单机玩家来说
右上 有壮美的泰瑞亚为伴，我为何孤单
右下 有影月谷的月光为伴，我不孤单

就会放弃，转战另一款游戏。为了挽留或改变他们，开发者一开始的做法是，让高阶内容只面向社交型玩家，逼迫他们转型，例如《魔兽世界》早期的团队副本、《激战2》的跨服战场，但让传统玩家趋之若鹜的东西其实对他们而言并没有太大的吸引力。后来开发者改进了做法，开始用其他内容去补偿这类玩家，例如更大的地图、更多的任务、更有趣的玩法，增加单独体验的游戏内容，但终究治标不治本，这些东西早晚会玩腻，而不容易玩腻的东西都是基于社交系统设计的——这真是个无解的怪圈，或者说这正是单机的宿命：可重复性不高，玩完就删。

这就是"孤独型玩家"的处境，开发者讨好不了，其他玩家也不待见，不过估计他们也不在乎这个，更不在乎游戏对他们施加的微乎其微的影响。人各有志，有人志在装备，有人志在权位，有人追求相濡以沫，有人喜欢相忘江湖，形形色色的人构成了我们的网络社会，它不仅是现实的延伸，也在无形中放大了我们的本性。当一个孤独的玩家"好像一条狗"般地从你身边走过，他也许只会单纯地认为自己"屌到没朋友"。

如果庄子和惠子活到今天，他们之间可能还会有这样的对话：

庄子："这些玩家自己玩自己的，真是快乐呀。"

惠子："你又不是他们，你怎么知道他们的快乐？"

庄子："你又不是我，你怎么知道我不知道他们的快乐？"

惠子："我不是你，当然不知道你的感受；但你也不是他们，你也不知道他们的快乐，这不就完了。"

庄子："回到开始的话题吧。你说'你怎么知道他们的快乐'，既然已经知道我知道他们的快乐还问我，我是在他们推特上知道的，再问削你。"

我们玩的不是游戏，而是寂寞

大部分人选择各式各样的网游，无非为了圆上那个单机时代的梦罢了。

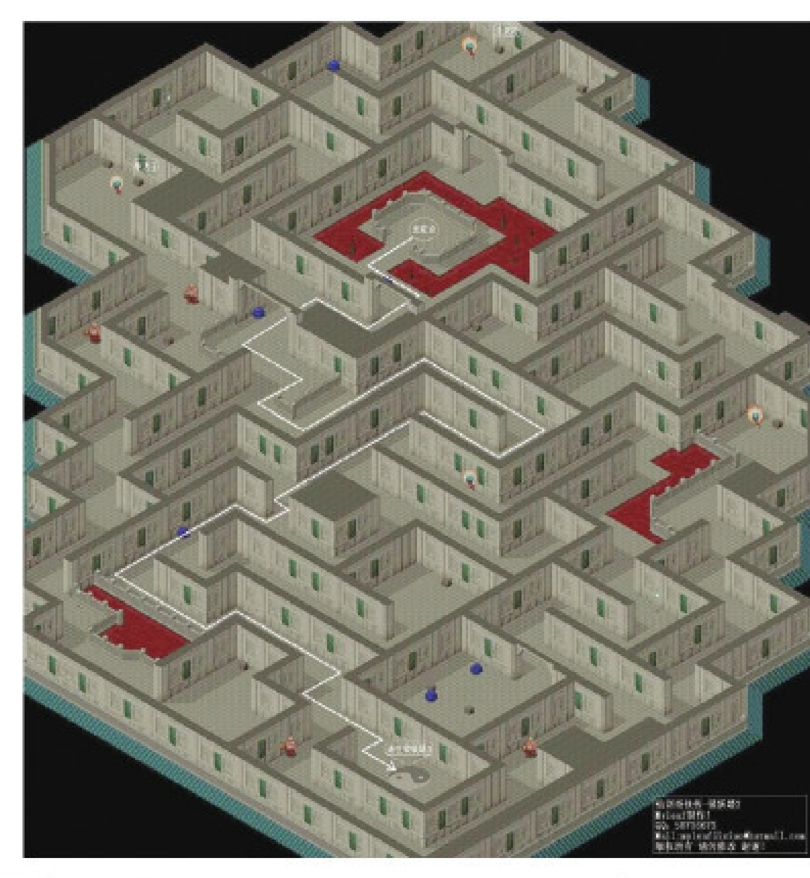
■说书人：Eulbsi

不知道从什么时候开始，中国的单机游戏消失了。如CCTV等主流媒体但凡报道有关电子游戏的新闻，都统一使用"网游"的称谓，似乎当年的单机游戏厂商都没有为国家交过税一样。总之，当网吧与点卡开始在中国普及之后，单机游戏这种游戏类型就像被扫地出门一样，被赶出了主流媒体的视野，留给中国玩家能够玩的就只剩下了"网游"——不管这个游戏本质上到底是不是多人联网的游戏。

其实哪怕在没有互联网的时代，游戏的世界也并非单机独霸天下，那时候有街机厅，在那里，既然你与他玩着不同的游戏，却也经历着共同的社交体验。你需要探查那个"街霸"或"拳皇"的高手是否还霸占着格斗游戏的机台，需要应付以去学校告发为由而勒索你的小流氓，需要提防趁你通关正High时伸向你钱包的黑手，如果你有一起打《三国战纪》的好兄弟，当凑齐四个人的时候，就需要有人先去塞一个铜版，然后用拖时间的方法把原本在游戏的其











左上 不是每一个网游都有玩成单机的素质
左下 其实这是个残酷的游戏，你与他之间只有一种关系"对手"
右上 锁妖塔迷宫，迈左脚还是迈右脚？
右下 无兄弟不"倒塔"

他人拖死，好让小伙伴们一起愉快地玩耍。

那时候，不论你与他玩的是否为同一个游戏，在那个充满香烟味道的阴暗房间里，你们就是在一起的玩家，无论是否愿意，都在受着彼此的影响。不过这个环境，总归不是好的。

后来有了包机房，大抵没有互联网的网吧就可以叫包机房，当然也有包机房早年还经营电视游戏机。由于时间计费，包机房的环境似乎比街机厅要好一些。在那里我们邂逅赵灵儿，结义刘关张，挥舞着克劳德的枪刃，酣战在Dust2的地图上。你与他背对背地坐在同一个房间里你吃你的盒饭他抽他的烟，但每当谁的耳机里传出"GO!GO!GO!FIRE!"的声音，大家都会悄悄地放下手中的游戏，打开CS加入局域网战局之中。只需要几分钟，不同的电脑屏幕被统一变成《反恐精英》《三角洲特种部队》或《雷神之锤》的画面，背对背的你和他或作为队友、或作为敌人开打了。

在包机房里玩单机总是不太明智的。统一了一半的《三国志》到第二天去的时候却发现存档被覆盖了，短短一二个小时还不够从锁妖塔的迷宫里走出来的。在那个时代，"红警"与CS才是包机房的主流，简单快捷地打上一场就是你与他交流的唯一方式，不过那个环境，总归不是好的。

再后来，你终于有了自己的房间，自己的电脑以及一根从房间伸出的网线。梦寐以求的个人空间终于来到了我们面前。现在可以尽情地享受一个人的游戏时间了。可以一口气统一三国，可以一路陪赵灵儿回娘家，还可以偷偷地玩恋爱养成游戏，追完这个女生又去追那个。打不过去的游戏可以用修改器，看到不满意的结局可以重新读档。在那个房间，你就是游戏世界的主人，所有NPC都在你的指掌之间，翻手为云，覆手为雨。这一个人的房间，环境大概是好的，但一个人的游戏，心情却是孤独的。

于是便有了网游，通过它，你可以躲在自己家里就能够找到一起玩耍的小伙伴。网游的诞生绝非偶然，它不是中国特色的产物，而是全世界玩家共同的需求。无论是街机厅还是包机房，你都需要坐在对面的那个他陪你玩耍，但你又讨厌他：讨厌他技术高超你怎么也打不过，讨厌他敲诈勒索要占你便宜，甚至讨厌他满身的烟味一嘴的外地口音。现在你可以躲在自己的小小的安静的房间里再遇到他，或是共同组队，或是干脆来一场红名PK。无论如何，网游天然地满足了我们的需求，你与他不再有过多的瓜葛，只在游戏里相遇。

然而，即使一个人的房间也无法让你彻底摆脱他人的影响。公会的建立，副本的任务，甚至是游戏中的网恋婚礼，参加还是不参加？照样有小弟会找你借钱，照样有黑客会盗你账号。那些曾经在街机厅遇到过的人，换一身马甲依然阴魂不散。

所以你选择鬼服一个人享受世界，你开起小号做个风景党，你不告诉你的室友自己玩的网游名字，你只想安静地呆会儿。在单机游戏消失的中国，似乎很难找到可以安静呆一会儿的地方，游戏里时不时跳出任务提示"请你加一个好友""请你拜一个师父""请你创一

个家族”……对于许多内容贫乏的网游来说，它们只能用诸如此类的社交元素去框住你，让你觉得这个游戏有趣而天天上线。而其实你每天上线，只是想和公会里不知是男是女的某个妹子聊聊天。一个内容足够丰富的优质网游，总带着单机的基因，即使没有社交也能让你找到乐趣。但一个粗制滥造的网游，却只是一个大型聊天室罢了，当然在聊天室里它还会提供高富帅与白富美排行榜，以满足某些人卑微的自尊心。

这似乎是一篇跑了题的作文，在网游里寻找单机的乐趣，是不是中国特色的存在？想必，这不是因为中国没有单机，也不是因为国外的单机游戏无法满足我们，甚至不是因为游戏的内容。哪怕是《传奇》这样剧情内容贫乏的游戏也有人将它当作单机游戏玩过。把网游玩成单机，在网游里扮演一个NPC，说到底还是因为寂寞吧。哪怕将自己扮成一棵大树，在偶尔有燕雀飞落栖枝头的时候，也会花枝招展一番吧。只不过在大多数时候，我们在游戏里遇到的他并不是我们的兄弟、恩师或情人，我们不自觉地将现实中的关系与游戏切断，在一个尽是陌生人的世界里，如何不孤独？

也许这便是DotA类游戏能够在新世纪的十多年里迅速崛起的原因，正应了那句话“无兄弟不倒塔”。

你真的只喜欢玩单机游戏么？

如果你告诉我真的有人会把网游玩成单机的话，我只有一句话：“揪一个出来给我看看吧。”

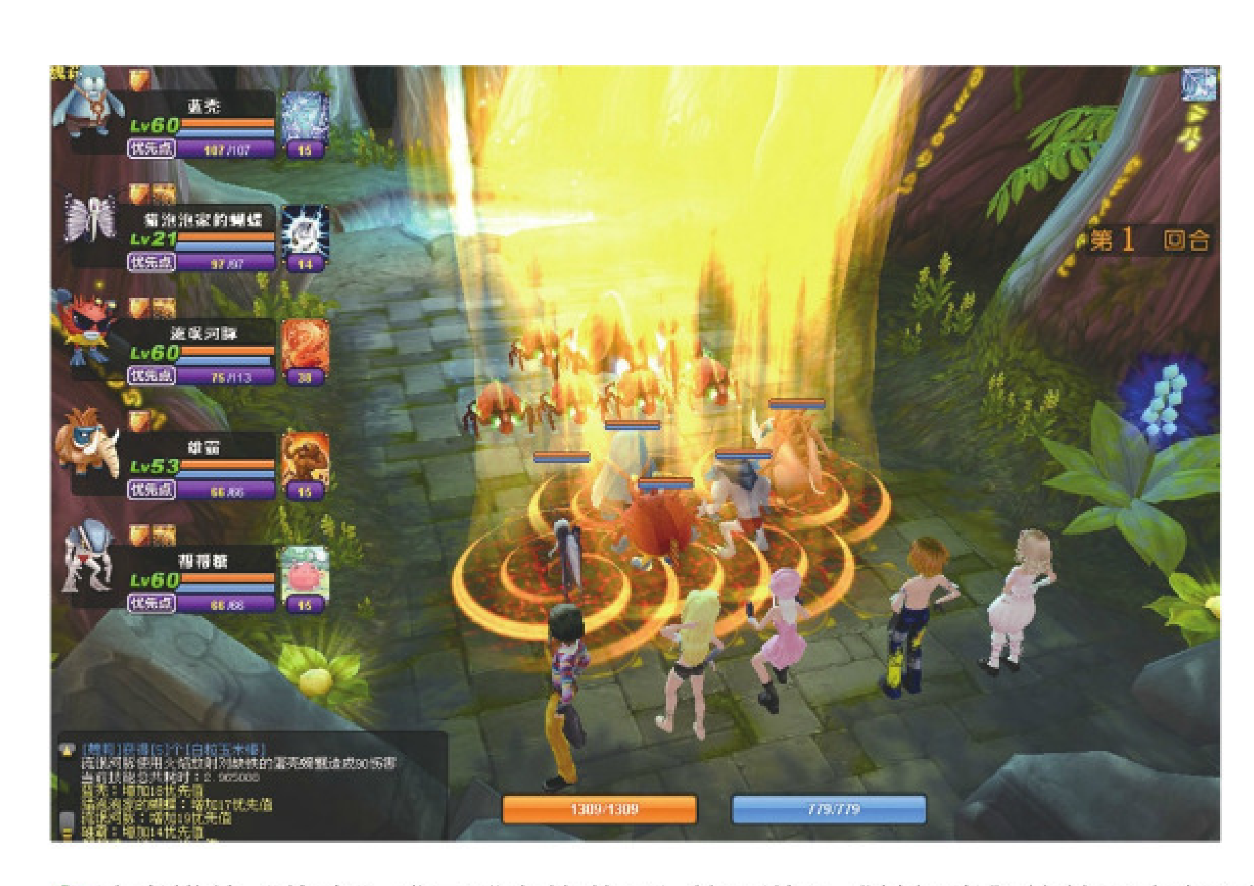
■说书人：XxisBacK

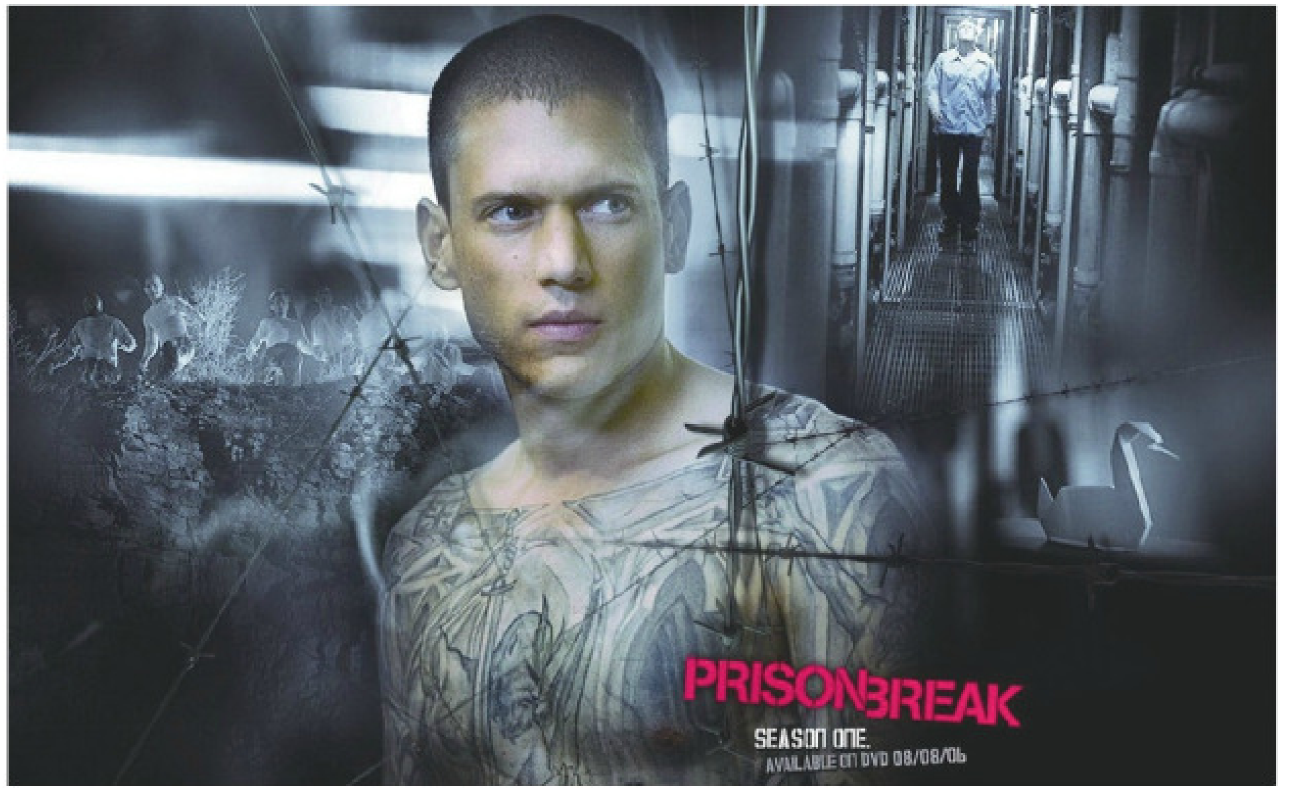
“你真的是只喜欢玩单机游戏么？”这是我对无数个打着“单机粉，网游黑”旗号的人问过的话，他们鄙视一切网游，嫌它们太low，画面太差，没有剧情，只有枯燥乏味的打怪升级、浪费自己超级电脑的良好机能……总之你想听一万个借口，他们能给你一万零一个，绝对不会少。哦对了，这些人中的大部分都是“正版侠”，打开steam的时候绝对不会像我一样畏畏缩缩，还要找个没人的地方，反而一定会带着自豪的笑容，扫一眼折扣游戏，挑几个扔进购物篮，再和在线好友炫耀一下自己的战绩。

当然我也不是整天泡网吧、吃泡面、刷地下城、需要被好好电击一番的网瘾少年，对大部分经典单机大作还是略有所知。重要的是，我深知上文所提到的“单机党”的致命弱点——暴雪。国产网游黑点太多，但真正能黑到《魔兽世界》头上，并且还能黑出风采的“单机党”，我倒真没见过几个，和他们谈起暴雪的网游，能很好地削弱其中大部分人的“怒气值”：“你看，我没有说《魔兽世界》是个垃圾网游，但你要知道暴雪是一家什么样的公司，《魔兽世界》也是从《魔兽争霸》里经过长时间积淀而形成的产物，你不要一概而论嘛，再说，暴雪成功的单机游戏还少么？你啊，Too young too simple啦。”

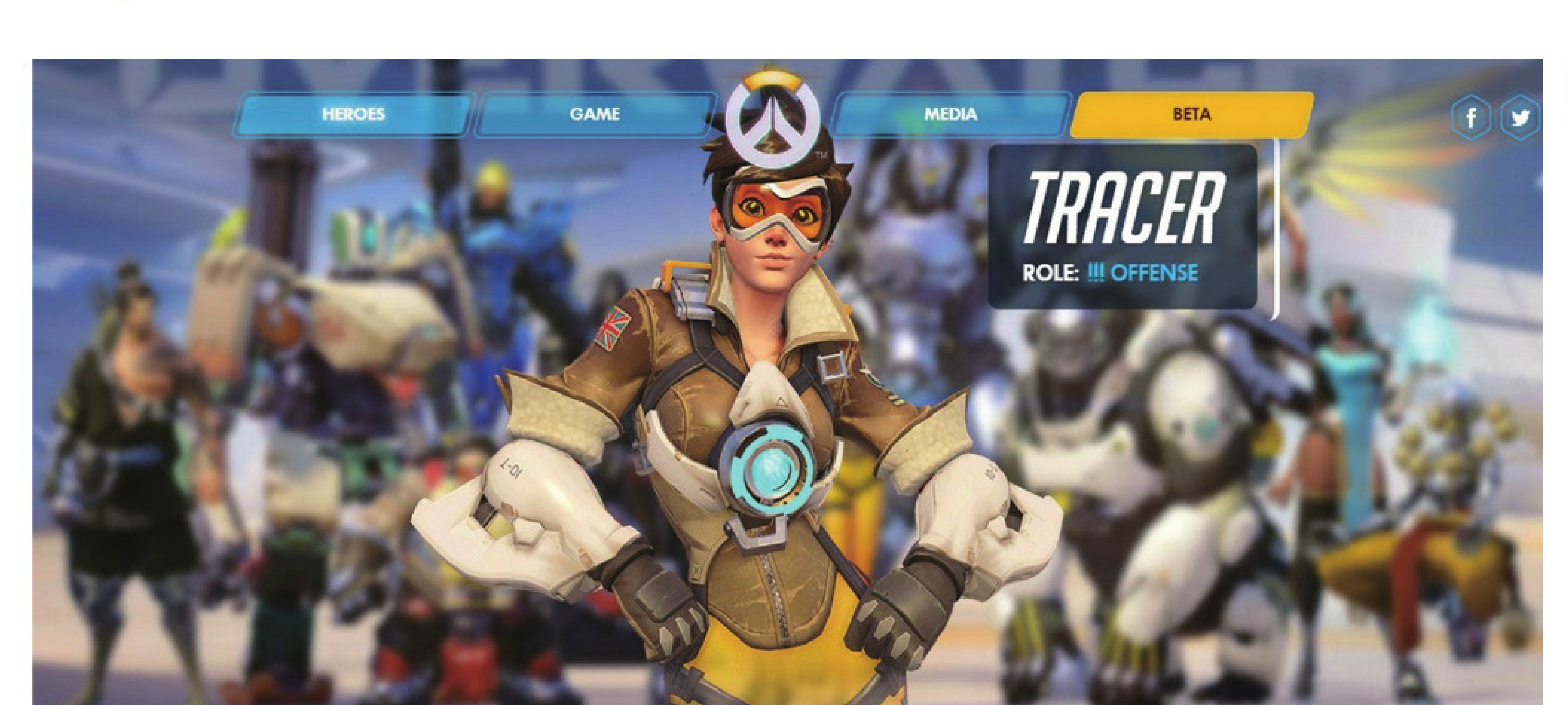
暴雪确实是个很不错的例子，仔细想来，暴雪自《魔兽世界》之后就几乎没有所谓的单机产品再诞生了。从《魔兽争霸》世界观里脱胎换骨的《魔兽世界》是实打实的网游，《星际争霸2》也是以网游的身份面世，《炉石传说》更不必说，卡牌对战不联网怎么玩。就连当初一直想要搞个大新闻的失败计划“泰坦”——也是款MMORPG，尽管它也许从未存在过。而对于暴雪的种种网游作品，在暴白口中自不必说，就连各路“暴雪一生黑”也不会因为没爆出神装就随便骂娘。至今还记得大学室友拿着《魔兽世界》的“将军令”，用炫耀的口吻对我说：“你玩的国产网游里，有实体密码锁嘛~”唉，外国的月亮怎么就那么圆呐。不过，鉴于上文所说的“单机党”通常对国产单机完全不感冒，不妨称之为“国外单机粉，国内网游黑”。

再回到开头的问题：你真的是只喜欢玩单机游戏么？怕是不，喜欢的，只是高质量的游戏内容，这一点上确实没得黑。好的游戏质量确实能帮助一大批人克服“大家都在玩网游我也要玩”的从众心理，反而还能从反面增加其优越感：看，我玩单机大作，你玩三流网





左 这类模仿《传奇》或是《魔兽世界》的网游是“单机党”的首要攻击目标
右 高质量的美剧还不是颠覆了国人对电视剧的理解



左 暴雪新网游《守望先锋》估计又会带起一波买买买的节奏

游，唉，高处不胜寒呐。这好比电影和电视剧，看惯了高成本，大制作的电影，难免会对要么谈情要么反腐，要么出轨要么生娃的俗套电视剧反感，也难免会有种“我是资深影迷，你们这群电视剧渣渣”的优越感。这种人最后的结局就是被各大美剧正反打脸还大叫着“在猛烈些吧！”如果国内真有一款制作水准达到国外单机（可能性……就不估计了吧）平均水平的网游，到时候倒戈的绝对不止一个两个。

说到这里，有些人又忍不住跳出来了：“我喜欢单机不是因为只有单机做得好，我喜欢的就是玩单机的那种感觉，那种一个人探索一整个世界的孤独，那种单刀赴会的勇敢，那种通关暴机的快感，那种……”对于这样的说法，倒可以举个例子。我身边的某一个只玩单机的“单机死忠”，天天除了沉浸在自己的游戏世界中外，还需要上各式各样的论坛、贴吧、视频网站寻找信息，更令人“发指”的是，他会用尽和你在一起的每分每秒来告诉你他的游戏感悟，BOSS打法，如何培养人物甚至是彩蛋位置，对于他认为经典的游戏，他甚至会掏钱买一份给你，强迫你玩完之后再和他交流感悟（我知道你一定很希望拥有这样的朋友）。总之，他花在网络上的时间要比在游戏之中多出许多。

说到底，人还是适合群居的社会动物，交流和沟通还是生活中必不可少的组成部分。你在任何一款单机游戏之中体验到的，都不及你和别人分享它来得更快乐。况且单机游戏中日益增多的联机模式也在一定程度上模糊了它和网游之间的界限，当你在《无主之地》里开个房间和其他人交换装备时，你真的很难说这是一款单机游戏。更何况随着次时代主机的陆续亮相，许多单机游戏已经改头换面变成了“主机游戏”。好游戏永远不会消失，但随着网络的普及，那些与外界完全绝缘的纯粹的“单机游戏”，又会怎么样呢？

最后来说一说steam平台。对我而言，steam本身就是一款“网游”：玩家花钱在其中体验各种游戏的快乐，和各种各样的玩家社交，联机，向别人炫耀自己的游戏库和成就。也许steam才是正真意义上的第一款“开放式网游”吧。

最后，相信文章的核心问题便不难回答了。“你真的只喜欢玩单机游戏么？”“不，我只是喜欢优秀、制作水准高的游戏，不仅如此，大多数单机游戏也可以满足我在社交方面的需求，所以我完全不care那些粗制滥造的网游们。”这大概是最准确的回答了吧。

我和《DNF》：从网游到单机

单机也好，网游也好，他们只不过是你人生的一部分。过程和回忆永远比结果重要。

■说书人：Elinas

我想在每一个游戏玩家的游戏人生中，一定都有一款让他们最难忘的游戏。对于我而言，这款游戏并非难度最高虐的我死去活来，也并非十分有趣吸引我不断钻研，相反，它有一点平淡，有一点无趣，有一点特别。

它就是腾讯代理的2D游戏《DNF》。也许这款在韩国经久不衰的游戏进入国内之后一度被称为“小学生游戏”“掉线城与虚弱勇士”“毒奶粉”，也许如今早就过了火热期的《DNF》已经沦为腾讯巨大利益链的一环，但对我来说，每每看到回收站里那个字母组成的小图标，仍然不觉得有任何失望和后悔。

相遇&疯狂

初次接触《DNF》大约在2009年秋天，也正是高三学习最紧张的时候，就在这一波接着一波的作业考试和高考的阴影快要把我们吞没的时候，我接触到了《DNF》（中文名地下城与勇士），人生第一款网络游戏。不像许多初次接触网络就兴奋得手舞足蹈的“小盆友”，我对网游的态度十分坚决：电脑游戏的确太吸引人——总有通关之时的单机游戏尚且如此，更不要说遥遥无期理论上可以一直玩下去的网游了。同样我也不愿意把钱花在看似免费实则消耗巨大的网游上。而让人没想到的是，





左上 DNF的风格对初高中的学生有很强的吸引力
左下 作为一款格斗类网游，如何搭配既能成了十分关键的因素
右上 DNF之所以如此占据内存，原因就是腾讯自带的坑爹安全系统
右下 许多人吐槽平衡性的《拳皇2001》是我格斗游戏的启蒙





DNF会陪伴我度过如此漫长的时光。

说到底，还是"随大流"惹的祸。一向作为班级中"团队核心"的我渐渐无法忍受在课后无法加入"大部队"的对话，更无法忍受在本就没有多少的休闲时光里无法和好朋友们一起娱乐。于是，我打开了那个制作简陋的客户端，进入了那个连整个电脑屏幕都无法覆盖，运行起来会吃掉你所有内存占有率的简陋的游戏世界。在摸爬滚打了几番之后，凭借着之前玩RPG类游戏的积累（我对于RPG游戏的热爱最主要就来源于大量的可用技能和自由的组合方法，这也成了我在《DNF》中的主要乐趣），我很快成为了"后起之秀"，又重新拿到了课间和午休时间的"话语权"，与其说我在享受《DNF》带给我的快乐，不如说在享受和志同道合的朋友一同切磋，一同进步的快乐，现在想想，如果当时和伙伴们选择的是《魔兽世界》，说不定现在会成为资深WOWer吧。

对《DNF》的爱也来源于自己对格斗游戏（拳皇系列）和街机游戏独特的欣赏，毕竟在当时网游争相模仿《魔兽世界》的时代，像《DNF》这样反其道而行的复古风格也算得上是另类创新。不管如何，在高中毕业之前，我和小伙伴们见自己最大的经历和热情投入其中，《DNF》也成为那一段时光最好的代名词，在如今的同学聚会上，只要一谈到《DNF》，我们都会变回原来幼稚的模样，像是要赶在上课铃响起之前，用极快的语速，争论其中的种种无意义的小细节。

冷却&平淡

写了这么多铺垫，下面的一段时光，仍旧有《DNF》，只不过它早已不再火热，而变成了一款实打实的单机游戏。

高考结束之后，大家一起疯玩了三个月，总算才能在离别的时候不表现的那么悲伤。相对幸运的我，坐上了飞往英国的飞机，去往异国他乡深造。在充满着不同肤色，不同面孔，不同语言的世界，开阔眼界的同时不免有被悬在空中，氧气不足的感觉。除了和父母、朋友在各种聊天工具上保持联系之外，未被删除的《DNF》也变成了我找寻归属感的好方法。

在异国他乡，随便在街上遇到黄皮肤的都觉得是老乡。当我顶着300ms+的延迟登陆上《DNF》时，哪怕看到"进入游戏"的中文字符都觉得十分亲切。可是，等待我的却是一个渐渐冷却的世界，公会里的小伙伴头像一个个变成灰色，还有一些已经不见踪影，大部分人的上次登陆时间已经锁定在三个月甚至更久，很明显的是：大家几乎都afk了。没人在公会聊天室里贴出自己刚爆出的神装，也没人在你刚刚上线的时候就私信你："来来来，陪我做那个任务吧~我过不去了"，从这时开始，《DNF》在我眼中真正脱下华丽的外衣，成为一款普普通通的游戏。

更难过的是，由于巨大的延迟，《DNF》作为网游具备的一系列功能也都不复存在。在游戏之中我无法组队，无法加别人好友，无法和其他玩家进行

交易，就连看到高端玩家时，想点开别人的装备看一眼都得等上好久。如此，游戏之中不时掠过的玩家在我眼中只是无用的装饰品，想要继续游戏，还是只能独自面对“地下城”里的各种怪物。

也许有人会说：“网速的问题用代理就可以解决啊”，可是渐渐的我已经在这样单机版《DNF》中获得另一种乐趣，那就是坚持不懈，完成目标后所带来的快感。我给自己定下了目标：将每个职业单独练到满级，学会全技能。就是这个看似毫无意义，但实现起来异常困难的目标给了我“自己和自己”较劲的机会，也成为了我“实现自我”的目标。于是，漫漫征途开始了：一遍遍地独自挑战“地下城”，一遍遍地重复游戏那枯燥无味的剧情，一遍遍地听着NPC那无止尽的牢骚，一遍遍地把废柴物品拖入商店。我不在乎游戏之中爆出什么样的装备，因为已经没有可以向其炫耀的小伙伴；我不在乎自己的PK战绩如何，因为连PK场都无法进入；我更不在乎周围同学不解的目光：“这种渣画面的游戏，还不能联网，有什么好玩的？快来一起打盘DotA吧！”。我享受的是每一个角色一步一个脚印的成长，一点一滴经验值的累积，因为这些都是独自一人完成的。每当打开《DNF》的国服客户端，看着一溜只有贫民装备的高等级账号，再看看已经几年没人踏足和说话的公会栏，一种“孤独的求道者”的自豪感油然而生。

这样的游戏方式，一晃就是四年。我不再像当年那样需要所谓的“归属感”，但《DNF》的习惯却依旧坚持了下来。如果说高中时的游戏时光像是火山喷发，充满着激情，那么之后四年大学的游戏时光，则像是静静流淌的小溪，平静却不曾间断过。如今的我早就不在乎《DNF》是一款网游还是单机，毕竟它同时以这两个完全不同的角色陪伴了我太久的时光，我甚至不在乎它的玩法、角色、技能或是怎么样一款游戏。向前面说的一样，怀旧的我很难完全得放下什么游戏。

写在最后

由于大学学习的是心理学，我偶尔也会分析，为什么这么一款看上去无趣的游戏，能让我坚持那么久？首先，DNF代表着我的高中，我的朋友，我人生中最后一段无忧无虑最美好的时光。那个不会为生活而烦恼，为目标而迷茫，单纯活着的时候。其次，人在变化的环境中，需要找到不变东西作为支柱，提醒自己的存在。对我来说，在如此巨大的环境变化下，有这么一款我熟悉的游戏，能带给我很大的“归属感”。最后，也许是简单的巧合：DNF恰好满足了我对游戏的大部分要求。

2014年12月，圣诞前夕我终于还是卸载了DNF。迈入研究生阶段后，面临着对工作，对人生，对未来的迷茫，光是沉迷过去之中似乎已无法再得到些什么。我爱《DNF》么？我喜欢这样的网游么？或许到了2015年的夏天，甚至在那之前，我又会重新捡起这款游戏？不知道，但我知道我应该珍惜的，不是一款简单的游戏，而是许许多多可爱的回忆。



左上 这些来来往往的人物对我而言只是游戏之中的摆设
左下 一个人在相同的地图里无数遍的通关，需要的不仅仅是坚韧的耐力
右 如今的DNF已经加入了许多我不认识的新元素，不过这些都已经不重要了







Joker的留言板

1.新年第一期《大众软件》你们买到没？全铜版的印刷质量比之前一定好多了吧。
2.最近大家有玩什么游戏么？2015年有多款国产游戏要上市了，你们有什么期待？
3.最近你们移动游戏有什么在玩的么？我想我的移动时间应该还是会交给《炉石传说》吧，你们呢？
4.最近又重新再玩《魔兽世界》，要塞系统实在是太有趣了，你们玩的最多的端游是什么？
5.新年快到了，你们家乡过年的时候有什么习俗？
6.对于新的一年，你们有什么期待嘛！有想玩的游戏吗！说出来大家一起参考参考呗！

zxx646132855：好像网易的《天谕》非常火，我一个在国外的同学四百买的号现在值一千多了。

《影之刃》23号更新，“CoC”“海岛”“MA”每日日常。

现在已有《无主之地OL》的激活码，准备入坑。

大概大学生有一种习俗叫做实习吧！

回家换新电脑啦，就玩高配的游戏！~

Joker：海外的选择那么多，为啥还要死绑在国产手游这棵歪脖树上……

无铭：新版的还没买到啊(ŐдŐ)b，全铜会很重么

最近重新打《火炬之光》了。

手机坏了，没法移动了。

名字什么重要嘛：1.没买到不做评论=。=

2.最近天天“老滚五”，国产的没期待的怎么破……

3.移动游戏最近回家后基本就没碰，偶尔会玩一玩一个叫《勇者之心：传承》的游戏，一直比较喜欢这个游戏。

4.最近最多的端游好像是LoL、《风暴英雄》和CSGO……

5.好像没什么特别的习俗吧，正常的北方人过年风俗。

6.愿望单里游戏的G胖全给我送了，希望能换台笔记本，姨夫给我五毛包邮寄来一打PSV卡带，压岁钱够我这学期四处旅游，将我的体重分给J胖什么的……好像越说越奇怪了O__O"……好吧就这么多了应该不过分吧╮(╯_╰)╭

Joker：你休想分我肉，我自己的都不知道送给谁呢！

battlecruiser：1月刊看淘宝都有了，在邮局订的却至今未到……你们的小智建议我炸掉邮局……

J胖你天天“炉石”，何时成为大软第一？何时成为传说第一？

LS明显不是没买到，而是根本没去买，憋着再去编辑部领一本呢！

Joker：你这么说，我怎么感觉好像《霍元甲》里的那个谁……

苏白：大软还没入，已经快变成两月一买了，移动游戏上的时间照例是交给了CoC和《怪物弹珠》，没有设备的我只能继续在电脑上搓炉石（J胖来大战300回合）。

新年嘛当然是一家人聚在一起吃饭放烟火（不过因为污染现在也少了），可惜哥哥去美国了，第一次除夕夜大家庭少了个人，也是一番惆怅。

大软上以前有篇文章有关于某外国玩家的新年愿望，more games，more and more games，对身为玩家的我自然也是一样的。

最后衷心祝愿国行主机能有个好的趋势吧。

Joker：国行锁区目前看来势在必行……

烂醉绅士：1. 太难买了（但是在地铁站中发现了会固定卖大软的店家，深圳地铁购物公园站，里面换线的隧道中有一家专门卖书的店）欢迎补充

2.“炉石”、WoW，随便玩玩SC2。国产游戏不粉，但是如果风评好的话会入（你个GT610还想玩什么？！）

3.掌机党路过，索尼大法好！

4.平时也没啥时间WoW，要塞有空就去把远征收了（好像暴露了什么……）

5.老家过年时令人印象最深刻的就是政府组织放大型烟花，其他的就都大



微信　微博　网站

同小异了。

千零影： 正在等23号发售的《灰蛊》，虽然目测我这破电脑跑不动。国产游戏仍然盯着《微观战争》。

移动游戏的话←_←舰娘大法好！大舰入渠保平安！

←_←至于端游嘛，嗯没有，电脑太渣跑得动的都关服了。

最后祝编辑部的各位以及读者们新年快乐，万事如意。一定要记得来大软后院捧场哦！

碎渣渣渣渣渣： 游戏什么的都玩不了了，期末将近，每天成堆的卷子……

移动游戏不知道玩什么，星期天基本都在玩《我的世界》。

“魔兽”惹不起，太难玩了……根本驾驭不了

不知道考试成绩会怎么样，新年过的好不好都凭它了，老天保佑啊！！！

Joker： 大地的母亲，在忽悠着你！

碎渣渣渣渣渣: 我也觉得我完蛋了(˘A˘)，魅蓝Note也得不到了ᵕ ω ᵕ

千零影： 妈蛋期末成绩出来了←_←挂了三科

以泡面为名: 贺电╮(╯ A ╰)╭

Joker: 没事儿，我当年挂科可绕地球三圈。

g1host989: 本座以前挂了高数系列，没事，照样按时毕业……

（要好好学习啊同志们！）

jihualz008： 2015年还是继续等《星球探险家》完工……顺便预购了GTA5，2015年不是号称VR元年么，估计手机上用手机头盔可玩的游戏会多起来吧，不过网游已经彻底放弃，只玩Steam了，老了玩不动网游了，新年了希望更多的独立游戏能出现，没完成的能顺利完成，噢对了，还有两出大戏，《星际公民》能不能做完和《无人深空》会不会烂尾？不知道大软做没做过“烂尾独立游戏”专题，一定很有意思！祝大软新年快乐。

hao1234560408： 我立志要成为程序员，写很多很多有趣的应用让大软来报道。新的一年，高考，加油，大软，加油↖(^ω^)↗！

Joker： 少年有志气！我看好你！

后院热帖 bbs.popsoft.com

近期在后院开展了《英雄无敌HD》和《刺客信条》的福利活动，在大家的踊跃参与下，出现了许多高质量的留言，在这里选取一些给大家展示。

《英雄无敌》有关

窥视黑暗：依稀记得，十数年前，在家中的老486电脑上，我第一次认识了《英雄无敌》系列，从那时候懵懵懂懂的惊艳开始，至拿到一盘《英雄无敌3埃拉西亚的光复》，已经过去了大约2、3年，只因时间久远，记忆已经模糊，然至今仍记得，当时家里的电脑配置不够，就偷偷到爸爸办公室的电脑上安装了玩，安装以后才发现傻眼了……全英文的，咳咳。当时玩得也简单，开心，造建筑的时候看建筑要求，一个字母一个字母地比对，然后慢慢找出规律，什么东西相当于前一代的什么，什么东西又相当于前一代的什么，所幸资源点的图标都没变，这一点颇感欣慰，跟着前两代的经验，占矿，造兵，出去车敌人，不亦乐乎。玩着玩着，才突然发现，好像，3代开头是有动画的，才猛然想起来折回去看一看。凯瑟琳女王回到被攻破的埃拉西亚以后，看着地上的痕迹，然后战争的过程开始浮现，什么诸如被美杜莎石化以后捏碎的法师啦，被泰坦的大脚踩掉的鹰身女妖，被黑龙伟大的龙息喷死的各种地面上的爬虫，那时候看起来挺感慨的。打完以后，女王拿起地上烧出几个窟窿的旗子，支了起来，是一面非常熟悉的盾牌狮鹫的旗子（非常熟悉吧！）。然后开始维修城堡，铁匠铺也开始运作打造武器，然后战争继续开始了，永远就没有和平，正如和平与战争总是交替出现一样，但是，他们不会知道，下一场战争规模浩大，下场战争结束之后，世界，将会毁灭，末日之刃和寒冰之剑发生交集的时候，你们的末日，也就到了。虽然一批难民成功踏过了传送门，但那一片土地，早已不是你们熟知的地方，虽然末日之刃没有因为路西法克里根的挥舞而毁灭世界，但与寒冰之刃的交锋，确实实现了它本来的目的，各种族因为自己愚蠢地使用了无法得到限制的力量而导致了毁灭，给予了现代的我们以警醒。

大软还活着：我和H3不得不说的故事：记得小时候放暑假和表哥整天窝在17寸纯平显示器前玩H3，进游戏前的3DO三个大字那是印象深刻啊！太喜欢这样的策略类游戏，那时和表哥两人还玩多人游戏，尝试2挑4，玩各种超大地图，一玩就是一下午，假期作业都没写，那时玩的是《死亡阴影》，好多的兵种都让人印象深刻：火元素、毒蝎狮、骑士、大天使！有时玩得手里拥有十几座城池，队伍里的兵种数目都是上百。还有战役，《皇后万岁》《不满的种子》都是超级喜欢啊！看到专题上那一幅幅游戏画面，满满都是泪，游戏本身经典是其一，更多的是儿时的回忆，那时是多么容易满足，十几年过去了，我和表哥都有了自己的家庭和生活，从此也再没有聚在电脑前玩游戏的机会，也许即使有，也很难再找回那一份快乐了吧……我想如果有机会拿到这高清重置版，我会转送给表哥，让他重新安装一下，坐在他身边看他玩一会也好。

lzcdma：刚接触到“魔法门之英雄无敌”系列应该是99年，第一次玩的是二代，那时候和两个死党一起玩，我憋出黑龙，魔法楼又出了末日审判，只带黑龙满地图跑身上都是宝物，死党却差点被电脑打趴下还是靠32167活了下来，得意下……千禧年玩到了第三代，在网吧和两个死党打可以联盟的地图（那时候还没有自定义模式）一坐最少就是4，5个小时，天黑了才恋恋不舍的回家，游戏没通关就把存档上传到邮箱的附件里保存起来，那个时候的网吧有还原，不存起来重启存档就没了。千禧年的年三十下午和整晚就是在这个游戏中度过的，还记得当时我的47个大天使出了幸运术发挥双倍攻击直接秒杀电脑的47个大恶魔，我和我的小伙伴当时都惊呆了。后来一个死党在本地工作，有时候买上许多零食去他家一起玩H3，不过他结婚后基本上不玩了。另一个死党在外







地工作，我们就用浩方，后来感觉速度慢换成了Vnn还有Hamachi，现在他也有女友也很少玩了，不知道如果我结婚以后还能不能坚持，真的好怀念当初上学时无忧无虑的和伙伴们一起玩《英雄无敌3》的青春岁月……

lcyene：说说我的《英雄无敌3》故事吧，要倒回的时间有点长，甚至是在我接触《魔兽争霸》之前，无法忘记那张碟带给了我塔楼，沼泽，城镇，那一个个种族，兵种，英雄，和故事，在十几年前我只是一个小学生的时候。 至今还记得第一次玩的是《历代记征服地狱》，第一次进游戏就被3DO这三个声音印在了脑海，甚至在多年后重新怀旧时听到这个声音，内心也无法平静。我到现在都还记得我当时听到游戏音乐的心情，那是一种魔幻，宁静，美妙，跟随着画面和生物能走进心里，让人沉醉，让人遐想。而“塔南历代记”的故事，我更是可以用写书的形式把它描述下来，因为我太爱它。就算后来真正玩到了《死亡阴影》和《埃拉西亚》，我还是没办法忘记那个为自己赎罪的英雄。我爱《英雄无敌3》，不仅仅因为它的可玩性，因为它我走进了另一个世界，那里的英雄仿佛和我命运相交，那里的生物，城镇，魔法平原，甚至是坟地，我都曾经真切的梦见，幻想我存在过。我想对我来说，不需要太多的游戏，不需要太多的时间，只是在点开《英雄无敌3重制版》后听到那一声3DO，只是再进入游戏响起那魔幻的背景音乐，我的心就会彻底沉醉，回到那些年，属于我的“英雄无敌”，属于我的故事。

《刺客信条》相关黑旗——随笔

yufei86

加勒比海的月光似乎真的比家里的明亮，我坐在这无名的巴掌大的小岛上，出神的看着如洗的夜空：月边的薄云似雾像纱，几颗稀星就如洒在黑天鹅绒上的珍宝，点缀着这如画的美景。摇曳着旁边斜生的椰树的夜风和着大海的腥味吹到了我的脸上，我揉了下鼻子，并没有丝毫的不适。

相反，我沉浸在了这片刻的宁静下。海浪拍打着岸边的寒鸦号，刚才的苦战在船体留下的弹痕还在冒着青烟，却似乎已经是上辈子的事儿了。

船员们都慵懒的在闲聊 说着美酒和女人的话题 不时传来一声放荡的笑声。只有黑人大副埃德温一直警惕的盯着远处的海平面。算了，这家伙从来不知道什么叫放松，我不由的笑了一声。

“船长笑什么呢？想老婆了？”眼尖的托尼在船上看到了这一瞬。

“对啊 想你的老婆了”我笑着回答。引起了船上的一阵哄笑。

而这句问话也让我想起了家乡的爱丽丝。爱丽丝是个好姑娘，也是个傻姑娘。她不懂男人的宿命和浪漫，也没看到我做出承诺时背后交叉的双指。她没做错什么，只是错爱了我。希望那个对的人赶快出现，给她温暖和平静的一生吧。

平静----自从误打误撞的加入了刺客，误打误撞的成了寒鸦号的船长，这个词似乎已经离我越来越远了。杀戮和血腥，是非和善恶，圣殿骑士和刺客都是一副要拼个鱼死网破的架势，我也越来越迷失的不知道自己选择的路究竟是对是错，但愿那不知在何处的观测所能解答这一切吧……

我起了身，回到了船上……

“船长，往哪开？”

“去找回我的平静……”

2015年1月硬件关注排行榜

评分数据及排行取自微博、贴吧和论坛投票



1 新一代游戏主机

（PS4、XBox One）

得票率 12.50%

国行PS4跳票啦！！！不过游戏主机的得票仍然是最多的。好吧，其实我们知道很多朋友投票也不是因为国行产品啦。P



2 Windows 10产品

得票率 10.75%

近期发布的Windows 10无疑将是划时代的产品，将成为连同PC与移动设备、Xbox游戏服务的新一代操作系统，因此迅速引起大家的关注也不奇怪。P



3 NVIDIA新一代显卡

得票率 9.29%

面向主流市场的GTX 960，相对于价格较为昂贵的970/980来说，更符合国内玩家的需求，相信随着它们大量上市，这一选项对很多人来说不再仅仅是“关注”，而成为“选择”了。P



4 游戏型高性能笔记本

得票率 8.21%

不知道是不是受到最新上市杂志专题的影响，本期游戏本的关注排名保持坚挺，而且得票率还略有上升。P

5 头戴式显示器

得票率 7.50%

微软最新发布的HoloLens让这一产品再次受到了广泛关注，头戴式显示器可以为我们营造完全沉浸式的视觉体验，对玩家和很多专业用户来说，都是非常实用的产品。P

6 固态硬盘SSD	得票率	6.43%
7 游戏盒子（Steam Box）	得票率	6.07%
8 Android 5.0产品	得票率	4.29%
9 Windows Phone手机	得票率	3.75%
10 高性能台式机	得票率	3.57%

大众软件

2015年第2期 总第475期

主管单位
广西出版传媒集团有限公司

主办单位
广西金海湾电子音像出版社有限公司

编辑出版
广西电脑游戏新干线编辑部
社长 施伟文 **总编** 滕耀胜 **执行总编** 韦松林

编辑部
杨立（主任） 陈子赟（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 韩大治 吴昊 郑弢
赵博 张申智 王焱
专栏记者 马骥 林选 庞瑞锦
本期责编 张申智

市场部
范锴 罗玄 韩沂杏

广告部
李怀颖 朱佳洁
电话 010-88118588-801

发行部
韩灵合
电话 010-88118588-601
传真 010-68686261

联系我们
电话 010-88118588-501
新闻热线 010-88118588-101
通信地址 北京市100040信箱18分箱 邮编 100040

平面设计 汤瑛 张子祚
印刷 北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号 ISSN 1672-0148
国内统一刊号 CN 45-1304/TP
邮发代号 48-154
发行范围 国内公开发行
发行代理 北京情文图书有限公司
授权淘宝店 http://shop106209616.taobao.com
电话 010-65934375
广告许可证 4500004000185
出版日期 2015年1月5日
零售价 人民币 12.00元



看到上一期的责编手记里8神经用的标题“和你们在一起直到世界尽头”，突然间就想到了《灌篮高手》。小学的时候看到湘北输给海南之后全体成员泪流满面的情景忍不住哭了一次。未曾想到在多年之后翻出漫画，补全和“山王工业”的最后一战时，居然又哭了一次，而原因就是比赛中樱木受重伤坚持上场时对安西说的这句话。

“老头子，你最辉煌的时刻是什么时候？是全日本时代么？而我，就是现在了！”

勇于登上巅峰，是种精神；而能够赌上一切，又是另一种境界。

另一个让我沉迷不已的日本人形象，来自于最近沉迷并立志要站在世界巅峰的“街霸”人物——隆。游戏中的“隆”留着普通的板寸，穿着平常的道服，并没有什么异于常人之处。在所有“波升系”角色之中，他的立回手段没有“肯”多，进攻没有豪鬼凌厉，爆发甚至没有自己的崇拜者——樱高。作为主角，“隆”中庸的有些可怕。

但就是这样的设定，让我对“隆”这个角色望而生畏。“隆”的基本拳脚攻击收招极快，前后移动和DASH十分平滑，波动拳的快慢也很明显，这和“隆”的设定极其相近：“孤独的求道者”，一位极度重视基础训练，想要了解格斗真谛的武道家。

写这些东西的时候，正是杂志收尾工作的前一天。也许我怎么都不会想到，当初那个没有电脑玩，只能靠大软过过瘾的小孩，现在会恬不知耻地扛起杂志的一角；也不会想到，仅仅是两封电邮，就让我坐上了四百多公里的火车，来到了这个充满雾霾的城市。

我成功了么？没有。我放弃了太多东西，太多人事物被抛在了脑后，太多计划被踢出人生轨迹。但在有些辗转反侧的夜里，我也会不停地告诉自己：“你并没有失败，你对之前的自己有了交代。”

所以日子还会这么继续下去，我也会向许多动漫里的主人公一样努力，变得“更强”。你问标准是什么？像樱木一样自信和无所畏惧，像“隆”一样坚韧和不惧孤独，大概就是这样子吧。

希望你们也一样。

XxisBacK
xxisback@popsoft.com



扫描二维码，关注大众软件微信公众平台


10
28 APR
36
28 APR
GEAK
WATCH II
语音操控 | 信息管理 | 健康监测 ...
真正与您贴近的智能设备
GEAK
详情请登录果壳官网:www.igeak.com
或扫二维码进入移动版官网了解